HECHA EN ARGENTINA



XTREME PC

LA REVISTA ARGENTINA MAS ACTUALIZADA DE JUEGOS PARA PC

MAYO 2000 • $6.90

URUGUAY $58 • PARAGUAY G15.500
CHILE $2.400 • ISSN 0329-5222

AÑO 3 • NUMERO 31



EN EL CD DE ESTE MES:
Los demos de Daikatana, Force Commander, NFS: Porsche 2000, The Devil Inside, Rally Masters y más!

NEED FOR SPEED PORSCHE 2000

Pisamos el acelerador a fondo y te mostramos como nadie todos los detalles del nuevo arcade de Electronic Arts

ADEMAS, EN ESTE NUMERO:

- 40 espectaculares reviews!


SOLDIER OF FORTUNE


MESSIAH

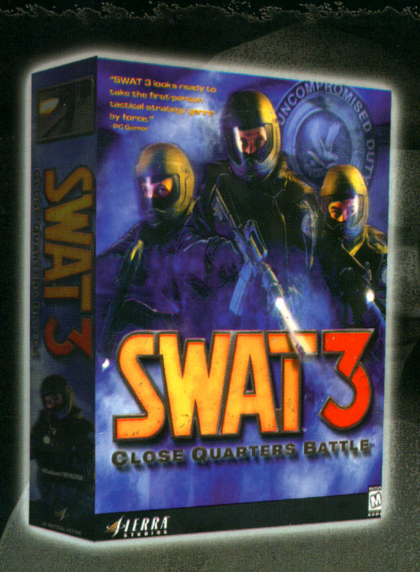

FORCE COMMANDER

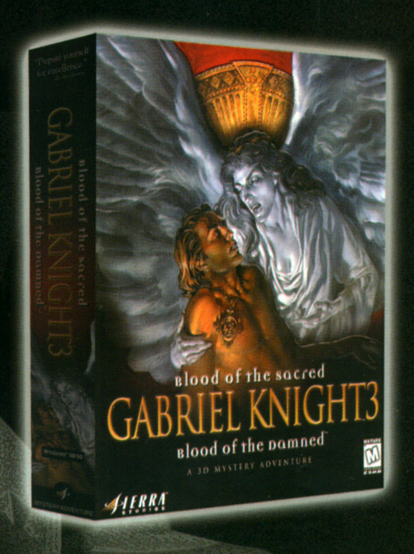
- Aprendé a jugar rol con Starcraft
- Enterate de la nueva aventura de Simon el mago
- Una guía estratégica para Messiah
- Galería de Imágenes: Episode 1: Obi-Wan y Mechwarrior 4
- Previews: Tribes 2, Ground Control y más!

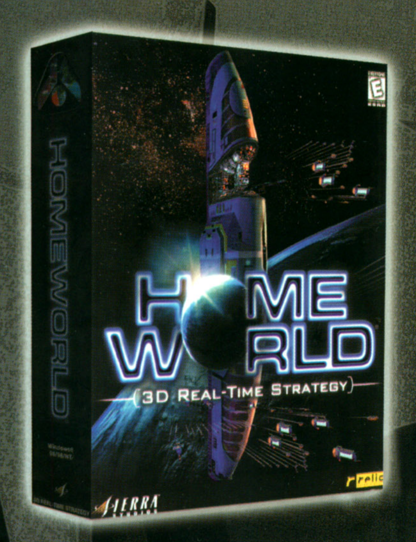
GRUPO 4 EDITORIAL

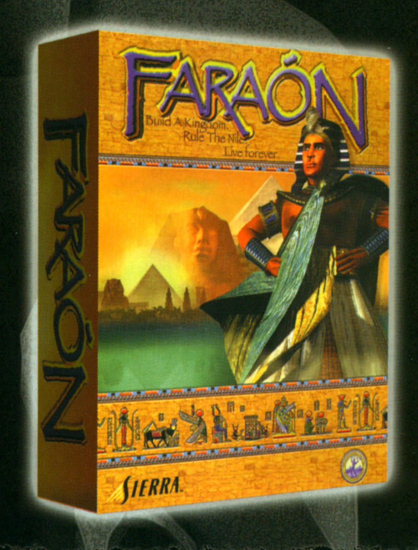


LA SOLUCION COMPLETA DE ATLANTIS II Y LOS MEJORES TRUCOS!


"SWAT 3 looks ready to take the first-person tactical strategy genre by force." -PC Gamer
UNCOMPROMISED DUTY
SWAT 3
SWAT 3
CLOSE QUARTERS BATTLE
SIERRA


GABRIEL KNIGHT3
Blood of the sacred
GABRIEL KNIGHT3
Blood of the Damned
A 3D MYSTERY ADVENTURE
SIERRA


HOMEWORLD
HOME
WORLD
3D REAL-TIME STRATEGY
relic
SIERRA


FARAÓN
Build A Kingdom.
Rule The Nile.
Live forever.
FARAÓN
SIERRA



AÑO 3 • NUMERO 31



Pisamos el acelerador a fondo y te mostramos como nadie todos los detalles del nuevo arcade de Electronic Arts

NOTA DEL EDITOR

¡Bienvenidos a este nuevo número de Xtreme PC! Parece mentira que una vez más estemos a punto de viajar a los Estados Unidos, específicamente a la ciudad de Los Angeles, a una nueva edición de la Electronic Entertainment Expo (E3) que se realizará durante este mes de mayo. Como ustedes saben, se trata de la mayor muestra de productos y títulos relacionados con el mundo del entretenimiento, así que no nos la podemos perder y allá vamos, equipados con un par de bolsos, algunas cámaras de video y dos docenas de sandwichs de milanesa con queso para comer en los tres días que dura el evento. Serán tres jornadas en las que estaremos entrevistando a algunos de los principales desarrolladores de juegos del mundo, viendo avances y películas de los títulos que se vienen, estableciendo relaciones con las señoritas de los stands y, sobre todo, recopilando información de primera línea para compartirla con todos ustedes.

Ya a nuestro regreso les preparemos un informe preliminar sobre lo que más importante que hayamos visto y escuchado, y durante los meses siguientes iremos desplegando una cantidad de material exclusivo que sin duda los dejará más que conformes. Si se fijan en nuestra sección de noticias, verán cuáles son los títulos que esperamos poder jugar y ver en persona. ¡Estén atentos que ya falta poco!

Mientras tanto, en este número de XPC van a encontrar como siempre la mejor, más actualizada y divertida información del mundo. En los anticipos del mes podrán enterarse de cinco juegos que estamos esperando por horas, entre ellos el espectacular Tribes 2, que promete hacer temblar a los FPS más famosos del momento. Por el lado de las revisiones, tenemos más de una joyita, por ejemplo nuestra nota de tapa, Need For Speed: Porsche 2000 (que viene acompañada de una impresionante demo que encontrarán en el XCD), y otros como Star Wars: Force Commander, Rollcage Stage II, Star Trek: Armada, Thief II: The Metal Age, Rainbow Six: Urban Operations, Messiah, Soldier of Fortune ¡y varios más!

Por supuesto, hay muchas cosas en nuestra revista además de previews y reviews de los mejores juegos. Verán análisis de hardware, nuestras secciones habituales, trucos para los mejores juegos, consejos para ser un buen angelito en Messiah y la solución exclusiva y completa de una de las pocas aventuras gráficas que aparecieron este año: Atlantis II. ¡No se pueden quejar!

Ya para terminar, queremos compartir con todos ustedes, que son parte de la gran familia de Xtreme PC, la alegría que sentimos por el nacimiento de Santiago, el primer hijito de nuestros amigos Gabriela y Maximiliano (el Boss). ¡Desde aquí les deseamos lo mejor del mundo para los tres!

Nos vemos en junio.

XTREME PC

LA REVISTA MAS COMPLETA DE JUEGOS DE LA ARGENTINA

MAYO 2000

EDITORIAL

DIRECTOR Y EDITOR Maximiliano Peñalver

JEFE DE REDACCION

Durgan A. Nallar

DISEÑO Y DIAGRAMACION

DIRECTORES DE ARTE Gastón Enrichetti
Martín Varsano

PROGRAMACION INTERFACE XCD

Diego Esteves

RELACIONES PUBLICAS

Fernando Brischetto e-mail: xpconline@ciudad.com.ar

PRODUCCION PUBLICITARIA

Andrés Loguercio

NUMEROS ATRASADOS Y VENTAS

Mauricio Urbides e-mail: ventasxpc@ciudad.com.ar

VILLAGE PEOPLE

Sebastián Di Nardo
Máximo Frias
Rodrigo Peláez
Santiago Videla
Pablo Benveniste
Mario Marincovich

COLABORARON EN ESTE NUMERO

Mariano Firpo
Sebastián Riveros
Pablo Balut
Malvina Zacarías
Diego Vitorero
Hernán Fernández
César Isola Isart
Pedro F. Hegoburu
Marcelo Manfredi

IMPRENTA

New Press Grupo Impresor S.A. Paraguay 264, Avellaneda

DISTRIBUCION

CAPITAL Y GBA HUESCA - SANABRIA, Baigorri 103
Cap. Fed. Tel.: 4304-3510
INTERIOR D.I.S.A., Pte. L. S. Peña 1832/36
Bs. As. Tel.: 4305-3160

XTREME PC ®, es una publicación propiedad de Maximiliano Peñalver, Martín Varsano y Gastón Enrichetti. Editada por Grupo4 Editorial®, Paraguay 2452 4° "B" Capital Federal, C.P. 1121. Tel.: 4961-8424 Buenos Aires, Argentina. E-Mail: xtremepc@ciudad.com.ar
Registro de la propiedad N° 931582. ISSN 0329-5222
Las notas firmadas, son opinión de sus respectivos autores.

NEWS

LOS ULTIMOS ACONTECIMIENTOS EN EL MUNDO INFORMATICO

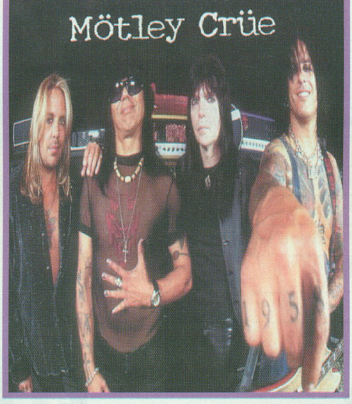
Sierra Studios y Mötley Crüe unen fuerzas para Tribes 2

Mötley Crüe, quien en estos momentos se encuentra trabajando en su nuevo álbum llamado "New Tattoo", ofrecerá uno de sus proximos singles para que sea incluido en la banda de sonido de TRIBES 2.

El tema en cuestión todavía no tiene nombre, pero será promocionado durante el tour que la banda comenzará en los próximos meses como parte de la presentación del álbum que saldrá el 20 de Junio; por otro lado, la conocida banda proveerá sonidos exclusivos para el juego, con solos de guitarra y un par de "loops" de batería.

Según palabras de Jim Veevaert, (vicepresidente de marketing para Sierra Studios) ellos se consideran muy afortunados en tener la oportunidad de trabajar con los miembros de Mötley Crüe y Mötley Records /Beyond Music en esta promoción.

Según ellos, el estilo y actitud musical del grupo se complementa muy bien con la acción y jugabilidad que tendrá TRIBES 2 y de paso servirá como gancho para todos los fans de la banda que no tengan idea de qué se trata el juego.



De acuerdo a comentarios hechos por Nikki Sixx (bajista de Mötley Crüe), ellos ven este proyecto como una forma de evolucionar hacia nuevos mercados que les permitirán dar a conocer su trabajo a un público mucho más amplio, también aclaró que la banda constantemente busca progresar y el hecho de tener la posibilidad de unirse a un mercado en permanente crecimiento como lo es el del entretenimiento es una oportunidad ideal para ellos.

Además de su participación en Tribes 2, Nikki Sixx, prestará parte de su proyecto solista llamado 1958 para la continuación de uno de los más exitosos juegos que hayamos visto últimamente para PC... el título al que nos referimos es nada más ni nada menos que Half-Life 2.

Everquest se expande

Recientemente, la firma Sony Computer of America anunció que la tan esperada expansión para este impresionante RPG Online estará en la calle para los primeros días del mes de Mayo. The Ruins of Kunark es el nombre que llevará este agregado y, entre otras cosas, nos ofrecerá: Un nuevo continente con más de 25 zonas para explorar, nuevas ambientaciones, una nueva raza (Lizardmen), una nueva serie de personajes secundarios y como si esto fuera poco contará con un engine 3D mejorado, que además usará texturas con mayor resolución.



Con esta expansión también se solucionarán algunos "bugs" presentes en el juego original y se mejorará el soporte para Internet, a fin de lograr conexiones más estables.

Psygnosis tira la toalla

Efectivamente, la mítica compañía que años atrás supo estar en la cima del mercado anunció que cerrará sus puertas en lo que al continente americano se refiere y pasará a convertirse en una división interna de Sony, para dedicarse a desarrollar juegos para las consolas Playstation y Playstation 2.

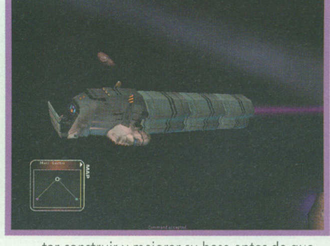
Con este inesperado cierre, varios proyectos se han quedado parados y muy posiblemente nunca lleguen a ver la luz del día.

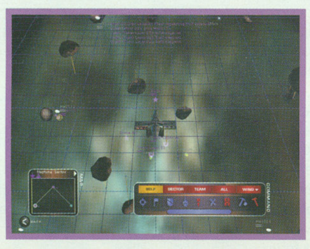
Desafortunadamente, dentro de esta volteada masiva entra Hired Guns, un título que había generado una enorme expectativa, ya que además de usar el engine de Unreal se perfilaba como algo único en su estilo y aunque no fue oficialmente cancelado, todavía no se sabe si es que alguna otra compañía estará interesada en publicarlo.

Más novedades sobre Allegiance

Desde los primeros anuncios que aparecieron sobre este juego, todo hacía parecer que estábamos ante algo revolucionario, ya que un juego de estas características no se ve todos los días y gracias a que hace muy poco tiempo tuvimos la suerte de poder acceder a una versión de prueba (Beta), hemos podido comprobar que las promesas no están muy lejos de la realidad.

Para todos aquellos que no están al tanto de esta nueva producción de Microsoft, les comento que Allegiance es una especie de combinación entre Homeworld y juegos de la onda de los Freespace, especialmente diseñado para jugar por red o a través de Internet en el que pueden participar grandes cantidades de jugadores... y al decir grandes cantidades me refiero a cientos y tal vez más.





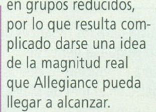
Allegiance es un juego de estrategia y acción en donde tendremos que tratar de expandir nuestras fronteras lo más posible en un espacio dividido en varios sistemas o sectores en los que cada grupo tendrá que intentar construir y mejorar su base antes de que otros los descubran y traten de hacerlos pomada. Lo más interesante de esto es sin duda la forma de jugarlo, especialmente porque nos exige mucha más coordinación y trabajo en equipo que la mayoría de los juegos Multiplayer de hoy en día.

En cada equipo, además de los participantes que jugarán como pilotos, habrá un comandante, que se ocupará de tareas como: Organizar las estructuras de la base, darle órdenes a las naves automatizadas (recursos, construcción, etc.), indicarle a los demás jugadores a dónde tienen que ir o a quién tienen que proteger y por supuesto ampliar y mejorar su base al igual que comprar distintos accesorios entre los que se encuentran nuevas naves, defensas y armas.

En algunas de estas imágenes podrán ver la vista que verá aquel que haya sido elegido para jugar como comandante, para que se vayan haciendo una idea de cómo será la versión final.

Por ahora sólo pudimos probarlo en red y en grupos reducidos, por lo que resulta complicado darse una idea de la magnitud real que Allegiance pueda llegar a alcanzar.





De todas formas, éste es un título más que prometedor y es muy posible que de seguir así, cuando llegue a Internet en forma masiva, pueda llegar convertirse en una verdadera revolución, en lo que a juegos Online se refiere.



¿Una PC de bolsillo?

Así es nomás... actualmente Microsoft está trabajando en un nuevo proyecto con el que pretende colocarse al frente del mercado de las computadoras portátiles.

En estos últimos días, Bill y sus amigos presentaron una nueva maquinita de bolsillo, que saldrá a competir directamente (por no decir arrasar) con los productos que conocidas firmas como Casio, Compaq y Symbol Technologies acaparan todo este mercado.

Parece ser que entre otras cosas, el nuevo chiche de Bill tendrá una pantalla a color, 16 MB de RAM, sonido estéreo y como broche de oro un procesador de 32 bits, que para una máquina de este tamaño es algo fuera de lo común y si estas especificaciones llegan a ser verdad, partirá al medio hasta la más pulenta de sus competidoras sin despeinarse.

Pero ojo, esto no es todo, porque esta máquina trabajará con un sistema operativo Windows CE, que es una versión reducida de Windows que todos conocemos y podrá conectarse a Internet, aunque todavía no se mencionó nada de qué clase de modem usará.

Además esta mini-PC vendrá con una versión especial de Windows Media Player, que permitirá a sus futuros usuarios ver videos o escuchar temas que podrán conseguir por medio de Internet.

Por último, Microsoft también anunció que incluso habrá juegos para este más que ambicioso proyecto, lo que seguramente podría llegar a dar origen a un nuevo mercado y al mismo tiempo dejar en el camino a cualquiera que pretenda hacerle el aguante.

Eso sí, siempre y cuando todo salga como lo están planeando.

LANZAMIENTOS NACIONALES



UNA COMPLETA RESEÑA DE LOS TITULOS PROXIMOS A SALIR EN NUESTRO PAIS

TITULO	GENERO	COMP.	DIST.
MiG Alley	Simuladores	Dinamic	Centro Mail
Klingon Academy	Simuladores	Activision	Tele Opción
Evolva	Acción / Arcades	Interplay	Tele Opción
Force Commander	Estratégicos	LucasArts	Microbyte
Superbike 2000	Simuladores	EA	Microbyte
F1 2000	Simuladores	EA	Microbyte
Vampire	Aventuras / RPG	Activision	Tele Opción
Nocturne	Aventuras / RPG	God	Edusoft
Half-Life: Opposing Force	Acción / Arcades	Sierra Studios	GTC Ribbon
NFS: Porsche 2000	Acción / Arcades	EA	Microbyte
Soldier of Fortune	Acción / Arcades	Activision	Tele Opción
Faraón	Estratégicos	Sierra Studios	GTC Ribbon
Gabriel Knight 3	Aventuras / RPG	Sierra Studios	GTC Ribbon
Mayday	Estratégicos	Jowood	Centro Mail
Messiah	Acción / Arcades	Interplay	Edusoft
Radical Drive	Acción / Arcades	Dinamic	Centro Mail
S.W.A.T. 3	Acción / Arcades	Sierra Studios	GTC Ribbon

Buenas noticias para los fanáticos de Unreal Tournament



La compañía responsable de Unreal Tournament, Epic Games, anunció que en poco tiempo más entregarán en forma gratuita a los usuarios registrados de este juego, una mini-expansión, que estará compuesta por 6 nuevos niveles en total, 3 de los cuales estarán hechos para el modo "Capture the Flag" y los otros para el modo "Deathmatch".

La particularidad de estos nuevos niveles es que fueron hechos por uno de los diseñadores de los niveles del juego original (Cedric Fiorentino) y originalmente estaba planeado que formaran parte del juego en el momento de su lanzamiento, pero lamentablemente no pudieron ser terminados a tiempo y por ese motivo es que serán distribuidos de esta forma.

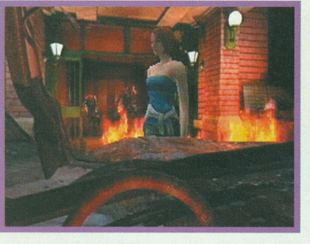
Lo mejor de Capcom para PC

Sin duda esta es una excelente noticia para los fanáticos de las aventuras de suspenso y terror, ya que la gente de Capcom comentó que en la próxima exposición E3 que se realizará en la ciudad de Los Angeles en el mes de Mayo, presentarán las versiones de PC de dos de sus más grandes éxitos en consolas.

Los candidatos son nada menos que Resident Evil 3 y Dino Crisis y aparentemente estarán listos para antes de fin de año.

En el caso de RE 3, es posible que la conversión no supere demasiado a la versaión original, porque tengamos en cuenta que los escenarios están hechos en 2D en una resolución de 320 x 200 y de seguro al escalarlos a resoluciones como por ejemplo 640 x 480, se van a pixelar bastante.

En el caso de Dino Crisis, la mano viene distinta, porque al estar completamente hecho en 3D podrá aprovechar sin problemas la tecnología de las más nuevas placas 3D con lo que seguramente logrará resultados realmente espectaculares.







LOS MAS JUGADOS EN XTREME PC

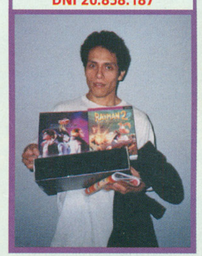
Este mes	Título	Compañía	Género	Mes Anterior
1	Messiah	Shiny / Interplay / Edusoft	Acción / Arcades	-
2	Starlancer (Beta)	Digital Anvil / Microsoft	Simuladores	-
3	Soldier of Fortune	Raven / Activision / Tele Opción	Acción / Arcades	-
4	NFS: Porsche 2000	Electronic Arts / Microbyte	Acción / Arcades	-
5	Thief II: The Metal Age	Eidos	Acción / Arcades	-
6	The Sims	Maxis / EA / Microbyte	Simuladores	1
7	Quake III: Arena	id Software / Avtivision / Tele Opción	Acción / Arcades	4
8	Rollcage Stage II	Attention to Detail, Ltd / Psygnosis	Acción / Arcades	-
9	Force Commander	LucasArts / Microbyte	Estratégicos	-
10	Unreal Tournament	Epic Megagames / GT Interactive	Acción / Arcades	6

Este ránking representa lo que se jugó en la editorial (sobre todo en modo Multiplayer) durante el último mes. Obviamente, por una cuestión de tiempo, ciertos juegos analizados en este número figurarán en el ránking del mes próximo.

Y estos son los afortunados ganadores!!

Damas y caballeros, con ustedesss... los ganadores de la segunda selección anual de premios Xtreme (1999). También queremos aprovechar la ocasión, para agradecer a todos aquellos que no se vieron favorecidos, por haber participado... ¡más suerte para la próxima!

EL SEXTO PREMIO ES DE
Marcelo A. López
DNI 20.858.187



EN EL QUINTO LUGAR
Hernán A. Scrinzi
DNI 28.729.185

EL CUARTO PREMIO VA PARA
Cecilia Vecino
DNI 28.053.852

EL SEGUNDO SE VA CON
María Fernanda Pani
DNI 26.526.767



Y EL PRIMER PREMIO ES PARA...
Adolfo Pablo Gonzalez
DNI 25.026.307



Todavía faltan entregar algunos premios así que esperamos que los ganadores pasen por la editorial de un momento a otro para retirarlos, así que... ¡Hey! no, pará... Andrés, largá esos premios que no son tuyos... ¡agárrenlooo! Ejem... igualmente no se preocupen, porque cuando vengan a buscarlos estarán aquí.

fechas de salidas

Age of Empires II: Exp.	Microsoft	Primavera 2000
American McGee's Alice	Rogue / EA	Fines del 2000
Anachronox	Eidos	Otoño 2000
Baldur's Gate II: S. of Amn	Bioware / Interplay	Invierno 2000
Black & White	LionHead / EA	Otoño 2000
Blair Witch Project	GOD	Invierno 2000

Arcanum
Compañía / Distribución:
Troika Games / Sierra Studios
Fecha de Salida:
Primavera 2000

Comanche 4	Novalogic	Otoño 2000
Crimson Skies	Microsoft	Otoño 2000
Daikatana	Ion Storm / Eidos	Mayo 2000
Dark Reign 2	Activision	Mayo 2000
Deux Ex	Ion Storm / Eidos	Otoño 2000

Daikatana (no es una joda, en serio)
Compañía / Distribución:
Ion Storm / Eidos
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Dogs of War	TalonSoft	Primavera 2000
Duke Nukem Forever	3D Realms	¿For Never?
Evil Dead: Ashes 2 Ashes	THQ	Invierno 2000
Freelancer	Microsoft	Fines 2000
Giants: Citizen Kabuto	Interplay	Mayo 2000

Diablo II
Compañía / Distribución:
Blizzard
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Good & Evil	GT Interactive	Invierno 2000
Halo	Bungie	Fines 2000
Heavy Metal F.A.K.K. 2	GOD	Otoño 2000
Hitman: Codename 47	Eidos	Primavera 2000
Icewind Dale	Interplay	Otoño 2000

Evolva
Compañía / Distribución:
Computer Artworks / Interplay
Fecha de Salida:
Otoño 2000

KISS: Psycho Circus	GOD	Otoño 2000
Loose Cannon	Microsoft	Otoño 2000
Motocross Madness 2	Microsoft	Mayo 2000
Need for Speed: M. City	EA	Mayo 2000
Neverwinter Nights	Interplay	Fines 2000

Oni
Compañía / Distribución:
Bungie
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Pool of Radiance II	SSI	Fines 2000
Shogun: Total War	EA	Mayo 2000
Sid Meier's Civilization III	Firaxis / Microprose	Fines 2000
SimMars	Maxis / EA	Primavera 2000
Simon the Sorcerer 3D	Southpeak Interactive	Otoño 2000

Starlancer
Compañía / Distribución:
Digital Anvil / Microsoft
Fecha de Salida:
Otoño 2000

Star Trek Voyager: E. Force	Activision	Otoño 2000
Tribes 2	Sierra Studios	Otoño 2000
Vampire: The Masquerade	Avtivision	Otoño 2000
Warlords: Battlecry	SSG/SSI	Otoño 2000
Wizardry VIII	Sir Tech	Verano 2000

Warcraft III
Compañía / Distribución:
Blizzard
Fecha de Salida:
Fines 2000



Fechas estimativas de lanzamiento en USA.
Todas las fechas están sujetas a cambios por parte de las compañías.

FICHA TECNICA

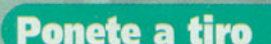
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: IO Interactive / Eidos Interactive
INTERNET: No disponible
FECHA DE SALIDA: Mediados de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

Hitman: Codename 47

Inspirados en la película "The Professional", este proyecto de Eidos nos propone convertirnos en el más temible y certero asesino a sueldo que pueda existir

Por Santiago Videla

Eidos pretende hacer a un lado a los tradicionales héroes carilindos para ponernos detrás de un misterioso asesino creado genéticamente con el único propósito de llevar a cabo su peculiar profesión, a quién sólo se conoce con el número 47.



Ponete a tiro

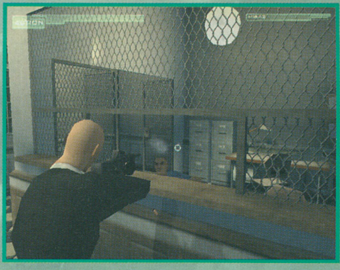
Lejos de ser un juego de acción en el que simplemente hay que ir corriendo para balearse con todo el mundo, en Hitman el principal objetivo es tratar de eliminar a nuestro desafortunado "blanco" de la forma más limpia y profesional que podamos, para que de esa manera nuestros jefes sean lo más generosos posibles a la hora de desembolsar "la platita".

Para eso vamos a tener que usar nuestro ingenio y valernos de la inmensa variedad de posibilidades que cada escenario nos ofrecerá, para que demostremos qué tan creativos podemos ser.

De acuerdo con lo anunciado por IO Interactive, Hitman estará compuesto por unas 26 misiones, que se desarrollarán en cinco de las más grandes ciudades del mundo y, al parecer, el fuerte de este juego será el nivel de detalle con el que estarán diseñados sus distintos escenarios.

Según se comenta, cada ciudad parecerá tener vida y los escenarios serán extremadamente interactivos con el fin de que tengamos una enorme flexibilidad a la hora de cumplir con nuestra tarea,





ya que siempre podremos improvisar para hacer lo que nos pidieron de cientos de formas distintas.

Obviamente y como nuestra nueva profesión nos lo exigirá, aquí tendremos acceso a un sofisticado arsenal en el que encontraremos desde un alambre para eliminar silenciosamente a nuestras potenciales víctimas hasta armamento de asalto e incluso un poderoso rifle con mira telescópica, con el que podremos volarle los ruleros a cualquiera cómodamente ubicados en la terraza de cualquier edificio.

Como no siempre podremos alcanzar nuestros objetivos sólo con las armas, una vez que tengamos algunos ahorros también vamos a poder acceder a ciertos servicios especiales, como por ejemplo contratar "limpiadores" para que cubran nuestro rastro o hacer que coloquen micrófonos en ciertos lugares sospechosos, entre otras cosas, que nuestra agencia nos brindará por una módica suma pero que serán muy útiles para hacernos una idea de con quién nos estamos metiendo.

Uno de los puntos más fuertes de este juego, según sus creadores, será la inteligencia artificial de nuestros oponentes, ya que siempre estarán atentos al menor ruido para reaccionar de acuerdo a la situación en que nos encontremos y por lo general intentarán evitar los enfrentamientos directos tratando de actuar en grupo para emboscarnos.

Hitman: Codename 47 usará un "engine" que está siendo desarrollado especialmente por IO Interactive, actualmente conocido con el nombre de "Glacier", que entre otras cosas usará sofisticados efectos especiales que ayudarán a crear la sorprendente atmósfera que pretenden darle a cada entorno.

Parece ser que este "engine" manejará complejos efectos de partículas y además contará con un sistema de daño localizado que nos va a permitir afectar partes específicas de cada enemigo (de una forma un tanto similar a la de Soldier of Fortune), cosa que en algunos casos nos exigirá afinar la puntería si es que no queremos terminar en un cajón.

De acuerdo con las especificaciones que dio a conocer IO Interactive, parece que las novedades más notorias de este juego, además de su peculiar argumento, se verán en la parte técnica, ya que parece que a nivel detalle esto será algo revolucionario y realmente digno de verse, no sólo por los gráficos.

Por ahora no sabemos mucho más al respecto, así que habrá que esperar que todo salga bien y que los muchachos de IO no se suban al podio antes de tiempo.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Illusions
INTERNET: www.rallymasters.com
FECHA DE SALIDA: Invierno 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcadés

Rally Masters

El desafío final para los maestros del Rally Mundial

Por Pablo Benveniste

Carlos Sainz, Colin McRae, Didier Auriol y tantos otros ya son famosas figuras del Rally Mundial. ¿Pero qué pasaría si se enfrentaran cara a cara entre sí para ver quién es el mejor? Digital Illusions de Suecia está muy preocupada en saber la respuesta y, como sabe que muchos de nosotros también, ya nos adelantó una versión beta de Rally Masters para que saboreemos de antemano los duelos que se vienen.

La Carrera de Campeones auspiciada por Michelin es un conocido evento en el que los más grandes del Rally se juntan para correr en un circuito cerrado con forma de ocho, de a dos competidores a la vez y en igualdad de condiciones. No es una carrera normal porque cada participante comienza en lados opuestos del trazado, pero créanme que a fin de cuentas la diversión está garantizada. Esta competencia se realiza año tras año en la Gran Canaria pero la propuesta de Rally Masters será llevarla por todo el mundo, a través de variados paisajes, terrenos y climas. Por eso, aparte de la Carrera de Campeones, encontraremos al Campeonato Rally Masters que nos permitirá correr en Italia, Suecia, Indonesia, Inglaterra y Estados Unidos. Pero esto no lo es todo, porque si de creatividad se trata, también podremos correr de la forma que todos conocemos. Sí, señores, cuatro autos de rally esperando la luz verde para recorrer circuitos verdaderamente originales en cada uno de los países nombrados anteriormente para ganar la Copa Challenge. Los que además prefieran el rally con sus clásicas competencias por etapas, podrán disfrutar del Trofeo Rally Masters, una convocatoria menos extravagante donde el cronómetro es todo lo que importa. Por último y como no podía faltar, la opción multiplayer con la cual podrán jugar hasta ocho participantes vía Internet.



En Rally Masters nos esperarán los mejores pilotos de hoy y del ayer. Con las máquinas sucederá algo similar. Los autos (17 en total) estarán representados por modernos modelos como el Toyota Corolla, Ford Escort y Renault Megane y otros verdaderos clásicos como el Lancia Delta, Peugeot 205 y el Toyota Celica.

Muy pocas características harán de Rally Masters un arcade. Por un lado, podemos chocar y volcar sin miedo y de todos modos el auto llegará a la meta. Sin embargo, estén seguros que el modelo de manejo no será fácil (habrá que ir bien de costado) y que con sucesivos golpes, las diferentes partes se irán averiando haciendo que el rendimiento baje. Al momento de la puesta a punto, en el garage podremos realizar reparaciones y personalizar el tipo de cubiertas, la suspensión y la relación de los cambios.

En cuanto a los gráficos, Rally Masters es sorprendente (y eso que por ahora no es más que una versión preliminar). Fuera de unos cuantos árboles en 2D que por su cercanía a la pista decepcionan bastante, el resto de los detalles en cuanto a estructuras y texturas estarán muy bien cuidados. Algo muy interesante que vale la pena mencionar es la cantidad de propagandas, todas ellas reales; ¡parece ser que se consiguieron todos los sponsors en serio!

Respecto de los autos, desde una amplia variedad de vistas, incluyendo la cabina, podremos notar la calidad de los polígonos (con interiores y todo), la completa articulación de las ruedas y excelentes texturas con propagandas reales. El modelo visual de daños también será algo espectacular, sobre todo cuando lleguemos al final con la carrocería aplastada y los vidrios totalmente astillados.

No me canso de enumerar atractivos. Los sonidos son un vivo reflejo de la realidad, sólo esperen a escuchar el motor y el turbo (aunque sea una verdadera lástima que todos los autos se escuchen igual, por lo menos en la Beta). Además, oiremos la voz clara del copiloto, indicándonos las alternativas del camino y haciendo acotaciones de vez en cuando. Por su parte, las interfaces estarán enriquecidas con comentarios acerca de las competencias y de todos los pilotos que participan en el juego.

Cualquiera que tenga cierto interés en el Rally Mundial, sobre todo por sus autos y pilotos, tendrá en Rally Masters una cita obligada. Con solo pensar en tener a la Carrera de Campeones en la computadora y sabiendo que el hardware necesario no será un obstáculo en absoluto, sólo queda esperar hasta el invierno cuando el semáforo de Infogrames se ponga en verde. Pero estén atentos, porque si llega a nuestro país la versión norteamericana, se llamará Test Drive Rally.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Dynamix / Sierra
INTERNET: www.sierra.com
FECHA DE SALIDA: Agosto de 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Acción / Arcades

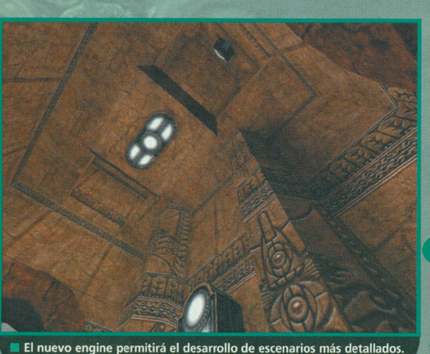
Tribes 2

Un nuevo y ambicioso proyecto de la gente de Dynamix

Por Martín Varsano

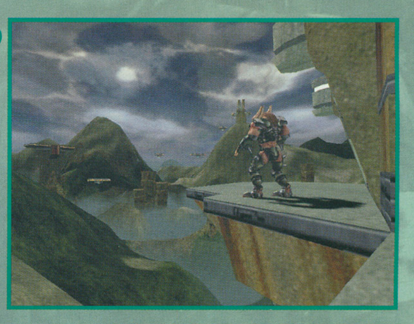
Si hubo un juego que en la editorial causó una excelente impresión desde el principio fue Starsiege: Tribes. De entrada tenía un entorno totalmente diferente a sus pares: Adiós túneles claustrofóbicos... hola inmensas planicies cubiertas de verde pasto. Obviamente, el cambio resultaba más que interesante, pero que el título estuviera apuntado solamente a los encuentros Multiplayer parecía demasiado arriesgado.

Ahora, las compañías más grandes del mercado de los videojuegos le dan la razón a Dynamix. Al parecer, el futuro de los encuentros entre varios jugadores se encuentra en Internet. Sólo basta mirar los últimos lanzamientos de id Software y GT Interactive para ver que todo el fuego de los lanzamisiles y ametralladoras apunta a la red de redes. Y como era lógico, la subsidiaria de Sierra volverá a subir la apuesta con Tribes 2. La consigna de los programadores es la siguiente:



El nuevo engine permitirá el desarrollo de escenarios más detallados.

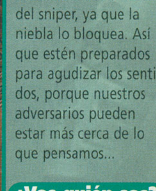
Más grande, mejor

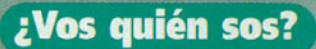


Sierra sabe que no puede hacer las cosas a medias. Después de todo, los seguidores de Tribes son casi fanáticos, y aunque el juego no tuvo la aceptación masiva que se esperaba, ha sembrado la semilla para este nuevo capítulo que seguramente dejará con la mandíbula abierta a más de uno. Si no me creen, sólo tómense unos cuantos segundos para ver las fotos.



Esta maravilla gráfica está realizada con un engine íntegramente nuevo, que ha permitido cambios notables en los terrenos. Como pueden ver, hay una mayor cantidad de polígonos en los mismos para que sus irregularidades sean menos pronunciadas. Otro aspecto que se ha mejorado increíblemente es el de la niebla, que ahora puebla los niveles agregando un nuevo elemento estratégico. Como pueden imaginarse, si un enemigo se oculta en un lugar plagado de neblina será imposible verlo, y peor si además activó el bloqueo para los sensores. Con esta nueva característica pueden ir diciendo adiós al láser del sniper, ya que la niebla lo bloquea. Así que estén preparados para agudizar los sentidos, porque nuestros adversarios pueden estar más cerca de lo que pensamos...





¿Vos quién sos?

Los programadores han prometido mejorar los sets de texturas de Tribes 2, para estar a la



par de las nuevas generaciones de tarjetas gráficas. Y para aprovechar la velocidad de estas maravillas, se ha subido la cantidad de polígonos en los caracteres, de 600 a 1500, junto con nuevas animaciones, especialmente en las que muestran cuando estiramos la pata. Y si queremos, como antes podremos practicar algún tipo de danza macabra junto al cuerpo de los enemigos caídos en combate, una burla intolerable



para el difunto que pronto buscará venganza.

Y si esto no les parece suficiente, también pudimos enterarnos que entrará a la arena una nueva raza, conocida como los Bio-Derms (parece el nombre de una crema para manos), la cual no tendrá demasiados cambios con respecto a los humanos, exceptuando tal vez el aspecto. Un aspecto por el que los fans clamaban era diferentes modelos para los jugadores, ya que esto generaba cierta confusión entre las "tribus". Para solucionar este problema, Dynamix ha decidido lanzar los meshes (en algún formato que seguramente será soportado por los programas de animación 3D más populares) junto al juego, para que los jugadores experimentados puedan crear sus propios modelos.

Una inteligencia superior

Hasta acá todo fantástico, pero lo que realmente queríamos saber era si Tribes 2 iba a tener cambios radicales en lo que respecta al juego para un solo jugador, algo prácticamente inexistente en el primer título. Como era de esperarse, la compañía prefiere no decir demasiado al respecto, pero lo que sí pudimos averiguar es que se van a incorporar bots con una inteligencia similar (o superior) a los de Unreal Tournament, para que de esta forma puedan participar en los encuentros multiplayer actuando como verdaderos jugadores de Tribes. De esto se deduce que es muy probable que estos mismos bots se incorporen a algún tipo de campaña para un solo jugador. Recordemos que originalmente Tribes carecía de este modo.

Una combinación letal

Los que tuvieron oportunidad de jugar a Tribes, seguramente recordarán los vehículos aéreos que nos permitían desplazarnos a toda velocidad mientras rociábamos a nuestros enemigos con los lásers. Para su segunda parte, los desarrolladores han pensado incorporar vehículos aéreos, para el agua (algo así como minisubmarinos, que tendrán ciertas limitaciones físicas como por ejemplo la utilización de armas de energía), y de tierra, incluyendo motos de reconocimiento y un tanque pesado que pueden conducir dos personas, una manejándolo mientras la otra se encarga de despachar al que se cruce. Lo que se dice un tándem de temer.



Para finalizar, los desarrolladores han modificado completamente el código multiplayer para asegurarse una mejor transferencia de datos en Internet. Esto es realmente importante para juegos de este estilo, que sin lugar a dudas dependen de una buena comunicación para que los encuentros no sean una frustración. De todas formas, creemos firmemente que no habrá que preocuparse por nada ya que Dynamix está muy compenetrada en hacer de Tribes 2 uno de los juegos multiplayer más importantes del 2000.

Creá tu propio mapa

Tribes 2 incluye un nuevo editor de terreno, basado en un generador de fractales, que nos dejará configurar los parámetros. Con este nuevo editor de terreno se pueden crear los mapas más complicados en cuestión de segundos, realizando en un abrir y cerrar de ojos montañas cubiertas de nieve, majestuosas dunas de arena caliente, o tal vez un complejo de islas en un apacible mar. Luego de generar el terreno, la inclusión de las estructuras se realiza con un simple click del mouse, con la opción de rotarlas o escalarlas.

Como si esto fuera poco, podremos agregar el tipo de clima deseado: lluvia, truenos, hielo, arenas movedizas y la ya comentada niebla.

Los programadores han indicado que la cantidad de mapas disponibles en Tribes 2 va a ser realmente grande pero además, como pueden ver, gracias a este nuevo editor las posibilidades son ilimitadas...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Massive Entertainment / Sierra Studios
INTERNET: www.sierrastudios.com/games/groundcontrol
FECHA DE SALIDA: Mediados del 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Estratégicos

Ground Control

Un nuevo y ambicioso proyecto que pretende revolucionar uno de los géneros más competitivos del momento

Por Santiago Videla

Con cada nuevo juego de estrategia en tiempo real que sale, siempre solemos escuchar interminables promesas que nos aseguran que veremos algo diferente a todo lo conocido y que el género nunca volverá a ser el mismo. Desafortunadamente, en la mayoría de los casos y a pesar de habernos prometido maravillosas novedades, casi siempre estos juegos nos obligan a dejar de lado las tácticas elaboradas para hacer que tengamos que quedarnos encasillados en nuestra base, encanutando recursos y construyendo unidades a mansalva hasta tener un batallón lo suficientemente numeroso como para arrasar de frente a la base enemiga.

A pesar de que este tipo de dinámica todavía sigue dando resultado entre los fanáticos del género, la gente de Massive Entertainment asegura que está haciendo todo lo posible para evitar que Ground Control sea más de lo mismo. Uno de los elementos clave para lograrlo será darle mucha más importancia al planteamiento táctico de cada misión, simplificando el tema de la búsqueda de recursos y la construcción.

Promesas que prometen

Uno de los elementos más interesantes de Ground Control es que la búsqueda y recolección de recursos quedará relegada a un segundo plano, pero a cambio tendremos un control más amplio sobre nuestras fuerzas, con muchas más opciones y posibilidades que nos obligarán a usar tácticas más ingeniosas en lugar de depender de la cantidad de unidades que tengamos de nuestro lado.

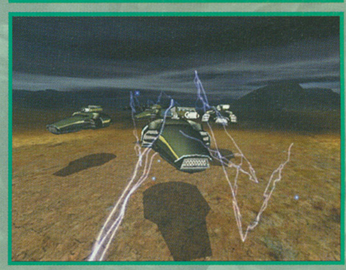


Parece ser que podremos manejar una cantidad de unidades bastante considerable (especialmente en las misiones más avanzadas), pero para salir victoriosos en cada enfrentamiento vamos a tener que aprender a dividir nuestras fuerzas, tender emboscadas o cosas por el estilo, porque muchas de las unidades enemigas tendrán fuertes blindajes (especialmente en su parte frontal) y un ataque directo puede llegar a terminar en un rotundo fracaso.

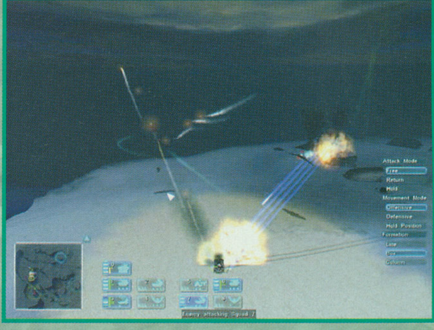
Para lograr que podamos planear tácticas con una cantidad elevada de grupos sin agarrarnos un dolor de cabeza, sus creadores están trabajando en una interface mucho más cómoda y accesible, que nos permitirá responder en forma más efectiva: una de las ventajas que ofrecerá será que en lugar de tener que seleccionar y armar nuestros escuadrones manualmente, cada vez que se construyan nuevas unidades éstas serán asignadas automáticamente a diferentes grupos, que luego podremos seleccionar presionando una tecla.

Otra novedad interesante es que a cada grupo vamos a poder asignarle una serie de parámetros, como por ejemplo atacar a todo lo que se mueva, atacar sólo si son atacados primero, evitar entrar en combate, etc., que nos servirán para mantener a nuestras fuerzas bajo control sin importar qué tan dispersas estén. Aunque en un principio



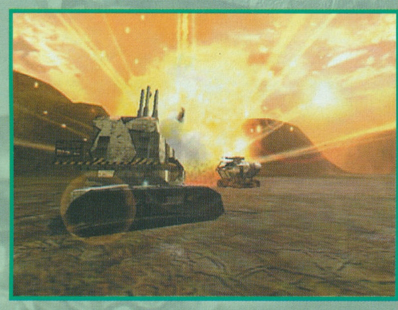






esto pueda llegar a parecer complicado, existirán una serie de etapas de entrenamiento en las que aprenderemos paso a paso cómo hacer cada cosa, al mejor estilo Homeworld.

También podemos asignar parámetros para controlar el movimiento de nuestras tropas, para que cuando las enviemos hacia algún lugar haciendo click sobre el mapa se



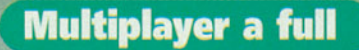
detengan al detectar algo sospechoso o intenten esquivar cualquier posible amenaza.

Entre otras cosas, Ground Control nos dejará asignar distintos tipos de formaciones a cada grupo. Además de esto, todas las unidades que sobrevivan a una misión podrán pasar a la siguiente con un mayor nivel de experiencia.

Cada unidad tendrá una función específica y por lo general tendremos que aprender a hacer que se complementen entre sí, para que no sean presas fáciles de las defensas enemigas, especialmente cuando se trate de unidades de reconocimiento o de apoyo.

El detallado relieve de los terrenos es otro factor que será de vital importancia a la hora de planear nuestra estrategia para cada misión, por lo resultará imprescindible tener un par de unidades de reconocimiento si es que no queremos arriesgarnos a caer en una trampa.

En cuanto a gráficos, por lo que se puede ver en las primeras imágenes, parece que la calidad de este juego será comparable a la de títulos como Battlezone 2 (sobre todo la de los escenarios), lo cual no es poca cosa. A lo largo de sus 30 misiones (15 con cada bando) veremos una enorme variedad de escenarios, que van desde desiertos hasta complejas regiones nevadas, con modelos muy detallados y una ambientación realmente espectacular.



Multiplayer a full

Ground Control introducirá una serie de importantes cambios con respecto a los modos "Multiplayer" que estarán destinados a que el juego tenga una difusión mucho mayor en Internet que el resto de sus competidores.

Como principal cambio para lograr esto, el juego permitirá que cualquier usuario pueda unirse a un partido ya comenzado sin tener que esperar a que esos interminables combates de más de dos horas terminen, lo que sin duda llamará la atención de muchos aficionados ocasionales y, además, le dará la oportunidad a aquellos más fanáticos de intentar convertirse en los capos del server y hacerle el aguante a todos los que se vengan.

La única macana en este aspecto es que Ground Control no soportará conexiones directas por TCP/IP, sino que la única forma de jugarlo será en los servidores de WON.NET.

Ojalá que así sea

Sin dudas las promesas de un juego de estrategia en tiempo real que revolucione al género siempre llaman la atención, aunque, a decir verdad, muchos de nosotros ya estamos cada vez más acostumbrados a oírlas, pero en este caso parece que además de haber unas cuantas ideas piolas, la cosa viene bastante bien encaminada, así que sólo nos queda esperar un par de meses más para ver si estamos ante un nuevo clásico o ante uno más del montón.



Ground Control introducirá grandes cambios en multiplayer.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Interplay
INTERNET: www.interplay.com/icewind
FECHA DE SALIDA: Invierno 2000
DEMO: No disponible
CATEGORIA: Aventuras / RPG

Icewind Dale

Más allá de Planescape: Torment



Por Durgan A. Nallar

En el inmenso universo creado por Wizards of the Coast, el lugar conocido como Icewind Dale es otro de los favoritos del público aficionado a los juegos de rol. Una región helada y yerma, atravesada por intrincados túneles y pasadizos excavados en las altas montañas siempre cubiertas de nieve y azotadas por el viento. Allí moran algunas de las bestias más aterradoras. Este particular escenario se hizo popular gracias a la trilogía de noveles escritas por Robert A. Salvatore, quien dio vida a Drizz´t Do´urden, el elfo oscuro más carismático de Forgotten Realms.

La pequeña empresa Black Isle Studios, una división de Interplay Entertainment Corp., es la responsable de traernos algunos de los mejores juegos de rol para PC de los últimos años. Su lista de éxitos es indiscutible: Fallout, Baldur´s Gate y Planescape: Torment hicieron evolucionar el género justo en el momento en que empezaba a mencionarse la palabra muerte entre los jugadores aficionados. El engine Infinity de BioWare es en gran medida la razón de la calidad que rezuman todos estos títulos. Es un motor ideal para emular las múltiples posibilidades y el mecanismo de combate de los juegos de rol tradicionales, aquellos que se juegan sin computadoras de por medio pero con libros de reglas y hojas de personaje.

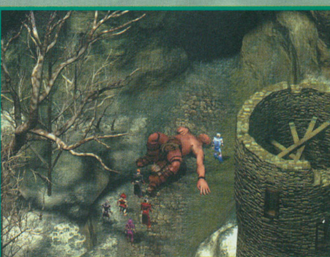
Muchos desconfían del futuro de Black Isle, sobre todo porque ven que Infinity está siendo usado y abusado al utilizarse para lanzar al mercado una sucesión de títulos casi sin pausa. Pero lo que es innegable, sin duda, es la extraordinaria calidad de cada uno de ellos. Ningún fanático puede quejarse; muy por el contrario, pide más y más capítulos. Cada juego es una gran aventura y nadie quiere quedarse afuera.

Justamente por esto, Black Isle decidió explotar una vez más a Infinity, no sin modificarlo adaptándolo a las necesidades del nuevo proyecto, por supuesto. Infinity en esta versión soporta aceleración vía OpenGL (aunque sigue siendo 2D, no necesita de una de estas costosas placa para funcionar). Y mientras todos esperan la llegada de Baldur´s Gate II, la compañía les sirve Icewind Dale como aperitivo.

El valle del viento helado

Icewind Dale es un CRPG para jugar en solitario y en multiplayer, basado en las reglas de la Segunda Edición de Advanced Durgeons&Dragons, igual que Baldur´s Gate. La diferencia fundamental con aquél es que Icewind Dale se focaliza más en las clásicas aventuras en laberintos subterráneos y mazmorras que en la superficie. También se coloca el acento en la formación de una compañía o equipo de aventureros y no en un héroe principal.

En la actualidad, el juego se encuentra en etapa de prueba y ajustes finales, por lo que podremos echarle mano en un par de meses si el proyecto no encuentra dificultades. Hay diez áreas de gran tamaño para explorar y varias más pequeñas. En su interior encontraremos alrededor de cincuenta cavernas. En principio esto debería llevar a la necesaria repetición de motivos y lugares (recordemos que el engine Infinity utiliza





escenarios 2D dibujados a mano), pero no es así, según el productor del juego, Chris Parker. Cada área o caverna tiene su propio estilo, algo fundamental para impedir que el juego se torne tedioso. En los escenarios habrá pasadizos congelados, amplias bóvedas, lagos de agua termal, ruinas de antiguas ciudadelas élficas y túneles excavados a través de un glaciar viviente, y esto tan solo para comenzar.

La historia comienza en la ciudad portuaria de Easthaven, en la región más ártica de Icewind Dale, donde un viejo llamado Rothgar nos convence de acompañarlo a Kuldahar en ayuda de los pobladores. Alrededor de Easthaven existen varias cavernas hechas específicamente para que el jugador pueda acumular puntos de experiencia antes de seguir camino. Kuldahar es la ciudad principal, donde conoceremos la naturaleza de nuestra tarea y regresaremos a comprar y vender objetos para aprovisionarnos. Es una ciudad erigida bajo la protección de un árbol mágico gigante, por lo cual se mantiene tibia y sin nieve. Desde aquí seguiremos viaje hasta un lugar denominado Vale of Shadows, una región cubierta de criptas; allí deberemos luchar contra los no muertos y otras criaturas conocidas de las novelas. Más allá se encuentra The Dragons´Eye, un área cálida situada en un gran volcán, hogar de los Lizardmen y Yuan-ti Dwells. Todavía más lejos arribaremos a The Severed Hand, las ruinas de una ciudad de elfos infestada de zombies, esqueletos vivientes, espectros y otros seres diabólicos.



La partida

Al comenzar el juego deberemos crear un grupo de seis personajes. También podremos elegir entre varios grupos ya armados. No se podrá importar ningún personaje de Baldur´s Gate y ninguno de ellos será un NPC (Non Player Character, o personaje no jugador; es decir, controlado por la máquina). Por supuesto, hay una gran cantidad de NPCs con los que será posible interactuar a lo largo del juego, algunos hasta acompañarán al grupo durante un tiempo. Por desgracia, Parker decidió no incluir entre ellos a ninguno de los personajes conocidos de las novelas de Salvatore. Hubiera estado piola cruzarse con Drizzt, Wulfgar o Artemis, ¿eh?

No habrá tampoco nuevas clases ni razas de personajes, más que los normales de Forgottem Realms, pero sí tendremos a disposición una parva de nuevos hechizos, objetos mágicos poderosos y habilidades, y podremos alcanzar niveles de experiencia más altos de lo normal. Parker dice que, también, no se ha olvidado de poner unos cuantos artefactos ocultos entre las nieves de Icewind Dale. Eso es buena noticia. Ah, no habrá dragones porque Parker dice que no los pudo hacer como quiere, así que prefirió no ponerlos. ESO es mala noticia. ¿Qué clase de héroes seremos si no podemos volver a casa con una campera de piel de dragón?

Como ven, Icewind Dale servirá de aperitivo hasta la llegada de Baldur´s Gate, incluso de Diablo II, ya que el acento ha sido puesta en la acción mucho más que en la exploración. Habrá cientos de seres malignos que derrotar con nuestros golpes y hechizos. ¡Salud!

Algunos monstruos de Icewind Dale

Cyclops

Estas aberraciones de un solo ojo tienen la estatura de tres hombres y unos modales de borracho enfurecido. Habitan en ciertas áreas de las montañas y colinas, por lo que los encontraremos a menudo cuando estemos de paso por desfiladeros y abismos. Acostumbran utilizar sus puños como mazas sobre nuestras pobres cabezas.

Goblins

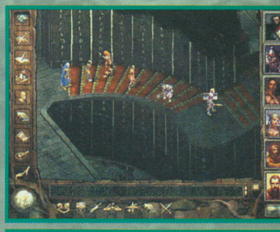
El enemigo standard de todo RPG. Bicho petiso, verde y repulsivo, con menos inteligencia que un perro pero dispuesto a todo con tal de cenar bien. El goblin suele atacar solo o en grupo, pero siempre lo hace sin medir las consecuencias. Su arma predilecta es el puñal y un tremendo olor a patas.

Lizard Men

Estos chicos viven en un volcán, donde hay mucho vapor y el aire es caliente. No son una raza maligna ni violenta, pero tienen un defecto: ven a un humano y se les hace agua la boca. Las negociaciones con ellos se tornan difíciles por este motivo. Hablan y no parar de babear. Usan enormes hachas y escudos.

Skeletons

Otros muchachos conocidos por todos nosotros, los fanas del RPG. Los esqueletos sufren el mal argentino de la adolescencia: anorexia, bulimia. No hablan, no se quejan, crujen. Se levantan de sus tumbas por decenas cada vez y trastabillan hacia nosotros con sus espadas en alto. ¡Una molestia!





Galería de imágenes

Mechwarrior 4

COMPAÑIA: Microsoft
DISTRIBUYE: Microsoft

DESCRIPCION

Por obra y gracia de Microsoft, el mundo de los videojuegos se vio sacudido este mes con el anuncio de la salida de Mechwarrior 4 para fin de año. Como pueden ver en las fotos de esta galería, ésta es una excelente noticia para los seguidores de la franquicia, que habíamos quedado boquiabiertos con el último producto generado por Zipper Interactive.

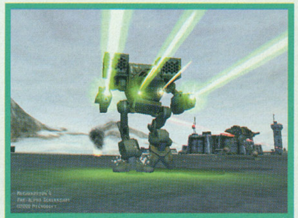
En esta ocasión, Microsoft tomó las riendas del asunto, y le encargó el trabajo de desarrollo al mismo equipo que realizara el arcade original de 1980. Y, según dicen, los cambios van a ser evidentes. Para comenzar, el engine es totalmente nuevo, y está basado en unas librerías de programación que sorprenderán a más de uno, con un nuevo sistema generador de partículas y terreno, y unos efectos gráficos que nos van a hacer saltar de la silla (o la cabina).

La historia retoma lo acontecido en Mechwarrior 3, cuando derrotamos los clanes y regresamos a nuestro hogar, dulce hogar. Pero la sorpresa es que encontraremos a nuestro mundo sumido en un caos total, con fuerzas invasoras que han dominado al planeta. Obviamente, nuestro objetivo será reunir a los rebeldes y aliados para de esta forma dejar las cosas igual que cuando habíamos partido.

Otra de las grandes diferencias radica en que todo se sentirá más parecido a las famosas novelas de Battletech, por lo que ahora veremos a nuestros superiores y camaradas en combate, algo similar a lo que ocurría en la saga Wing Commander, pero todo generado por computadora. Lo que se dice, una maravilla...

Mechwarrior 4
Pre-Alpha Screenshot
©2000 Microsoft

Mechwarrior 4
Pre-Alpha Screenshot
©2000 Microsoft





Presentamos el

Sound BLASTER Live! PLATINUM

Traemos la Próxima Generación En Audio Digital

La nueva tarjeta de sonido Sound Blaster® Live! Platinum ofrece una nueva generación en tecnología de audio, proporcionando calidad de sonido digital en aplicaciones tales como música dentro Internet, juegos en 3D, películas en DVD y más. Use la práctica unidad de Live!Drive en el panel frontal, para conectar sus instrumentos MIDI, auriculares, parlantes digitales y hasta el sistema estéreo de su casa, de una forma fácil y rápida.

Sound Blaster Live! Platinum incluye una increíble colección de software: MusicMatch, Need for Speed®, Descent3® y SoundForgeXP® entre otros. Es la solución ideal para los aficionados a juegos, músicos, entusiastas del cine y cualquier persona que exija la más alta calidad de sonido.

LA DIFERENCIA TE SORPRENDERA



WWW.CREATIVE.COM/AM-LATINA/

Airoldi • Auchan • CompuCompras • CompuMundo • Falabella
Garbarino • Jumbo • Musimundo • Supermercados Libertad

Sound Blaster Live! X-Gamer



Disfrute de la Experiencia Explosiva del Audio Digital

- Incluye versiones completas de Descent3®, Need For Speed: High Stakes® y Thief®
- Acelera sus juegos con el poderoso chip EMU10K1™ con efectos ambientales Environmental Audio
- La solución para los jugadores fanáticos

Sound Blaster Live!™ MP3+ Studio

Versión en español



¡Haga de su PC un jukebox digital de MP3+ Studio!

- Disfrute de su colección MP3 bajada del Internet con alta calidad de audio digital
- Convierta su colección de CDs en MP3; la forma más sencilla de archivar y transferir música
- Incluye versión especial de MusicMatch entre otras

FourPointSurround™ FPS2000 Digital



El Conjunto de Parlantes con Cuatro Canales para Entusiastas y Jugadores

- El sistema ideal para complementar todas las tarjetas de Sound Blaster Live!
- Desempeño incomparable, con un sonido fuerte y envolvente
- Proporciona conexión digital entre la tarjeta de sonido y el conjunto de parlantes, garantizando un sonido puramente digital

Galería de imágenes

COMPAÑÍA: LucasArts
DISTRIBUYE: Microbyte

Star Wars Episode I: Obi-Wan

DESCRIPCION

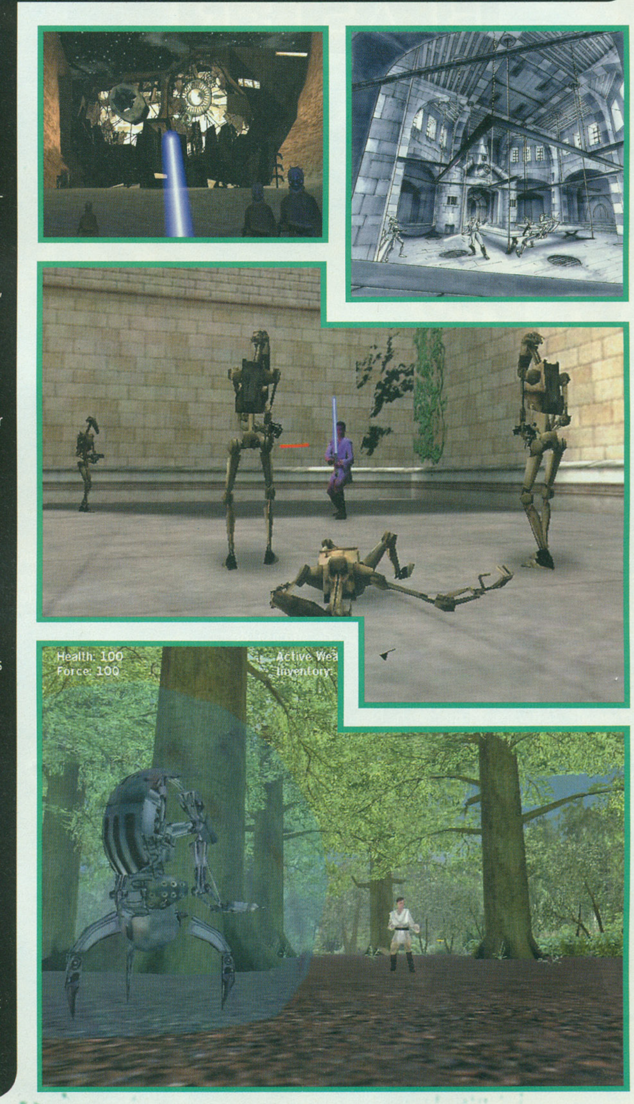
Gracias a la magia del cine y la inacabable sapiencia de nuestro querido amigo George Lucas, ese anciano llamado Obi-Wan, que todos supimos querer en la primera trilogía, se ha convertido en un joven guerrero Jedi dispuesto a acabar con el mal que domina la galaxia. ¡Si supiera el triste final que le espera! Snif...

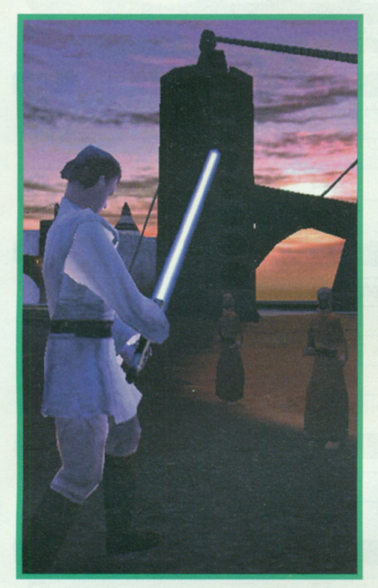
Pero bueno, haciendo a un lado los sentimentalismos, en esta ocasión les presentamos imágenes del nuevo arcade de la gente de LucasArts: Star Wars Episode I: Obi-Wan. El juego, aunque utilice mayormente una perspectiva en tercera persona, es el descendiente natural de Jedi Knight, uno de los juegos más aclamados por la prensa y los jugadores de todo el mundo.

El cambio de perspectiva tiene que ver con que Obi-Wan se centrará principalmente en el manejo del sable láser. Ver desde fuera a nuestro héroe permite tener una visión más clara de lo que sucede a nuestro alrededor. Además, el título va a estar ambientado en los hechos ocurridos dentro del no tan laureado Episodio I, donde esta particular arma tiene una importancia capital.

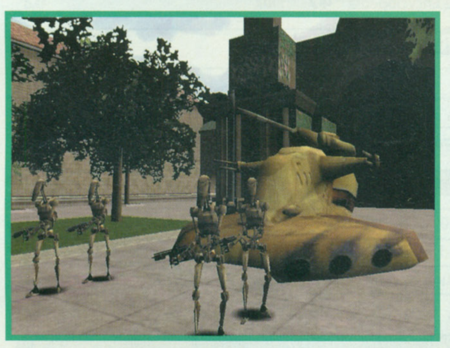
El juego se centrará en las acciones del joven padawan, recorriendo los lugares clásicos del film y otros inéditos. Esta noticia seguramente ha hecho saltar de la alegría a muchos fans de la Guerra de las Galaxias, que quieren conocer todo acerca de este apasionante mundo fantástico. Los más memoriosos recordarán un video exclusivo que supimos incluir en nuestro Xtreme CD, donde se mostraba la presentación del título en el pasado E3, en donde Obi-Wan hizo una aparición inesperada para toda la prensa. Se sabe que George Lucas es bueno para mantener en secreto sus proyectos. Obviamente, se espera que en la próxima E3 el valiente caballero sea presentado al público con los honores correspondientes.

El engine utilizado para este nuevo arcade de LucasArts es totalmente nuevo e incorpora una novedosa técnica para la generación de niveles que está permitiendo a los desarrolladores crear locaciones gigantescas para que podamos admirar toda la belleza de lugares como Coruscant y otros que de sólo nombrarlos se nos pone la piel de gallina. Y no es para menos, al parecer la magia de Star Wars nos va a sorprender nuevamente...



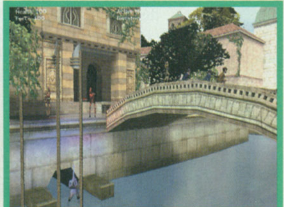














REVIEWS

LA MAS COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS JUEGOS QUE YA ESTAN A LA VENTA

XTREME PC
SISTEMA DE PROMEDIOS

100% al 90% CLASICO
Cualquier juego que sobrepase el 90%, es un clásico instantáneamente. Los gráficos, el sonido y la forma de juego son casi perfectos. Recomendamos todos los que estén en esta categoría como compra segura y sin riesgos.

89% al 80% EXCELENTE
Estos son excelentes juegos y de gran calidad. No llegan a la categoría de clásico porque tienen alguna deficiencia en un área específica.

79% al 70% MUY BUENO
Estos son muy buenos juegos, pero que contienen alguna falla. Aún así son invaluables para los seguidores del género, y siguen siendo muy recomendables.

69% al 60% BUENO
Un juego para pasar el rato, con algunas fallas importantes. Si no hay otra cosa...

59% al 50% REGULAR
Algo que definitivamente tiene que venir en forma de regalo, caso contrario no justificaría el gasto.

49% al 40% MALO
Si un juego ha entrado en esta categoría, las deficiencias que posee son muy grandes. Sólo alguna virtud, que habría que buscarle detenidamente, no lo hace caer al siguiente promedio...

39% al 0% MUY MALO
Que se puede decir... ¡No vale la pena gastar ni una mirada a la caja en el estante! Definitivamente no saqués un peso del bolsillo para adquirir este lamentable juego. Mirá que te avisamos...

LOS ELEGIDOS DEL MES DE XTREME PC

Need for Speed Porsche 2000	90%
Messiah	93%
Thief II: The Metal Age	90%
F1 2000	92%

PREMIO XTREME

Estos son los juegos que este mes se merecen el PREMIO XTREME. ¿Qué es el PREMIO XTREME? Es la mención que reciben los títulos que alcanzan una puntuación del 90% o más, ubicándose automáticamente dentro de la categoría de los clásicos.

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: JoWood / Centro Mail
INTERNET: www.neo.at
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 250 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta tres jugadores vía TCP/IP.

PROMEDIO **68%**

Alien Nations



The Settlers con maquillaje



La ciudad de las Amazonas.

Por Pablo Balút

Tres pueblos enteramente diferentes intentan convivir en un hermoso planeta. ¿Podrán lograrlo? Parece bastante difícil. Por un lado, los Pimmons, amantes de la paz, quieren crecer pacíficamente y beber por la noche su amado jugo de hongos. En la otra esquina, las amazonas, quienes desean cosechar el fruto de su trabajo sin ser molestadas. Finalmente, los malvados Sajkhi, que tienen por único objetivo la destrucción. ¿Quien triunfará en este extraño planeta?

Cómo es el juego

Podemos elegir cualquiera de los tres pueblos. Cada pueblo tiene diferentes tipos de unidades y habilidades, aunque para decir la verdad son todas bastante parecidas. Empecemos por las damas, las intrépidas Amazonas, unas hermosas guerreras muy bien formadas y cuyo objetivo de la vidas es comer pastel de chocolate y, por supuesto, combatir a quienes las molesten. Después nos encontramos con los Pimmons, unos seres extremadamente pacíficos y de aspecto extraño, mezcla de hormiga con pitufo. Ellos solo quieren beber jugo de hongos por la noche. Por último, una raza insectoide, Sajkhi, los malos de esta historia (en todas partes hay malos) que lo único que quieren es destruir todo. Porque son malos, claro. Como en The Settlers, este juego se caracteriza por el estilo de sus gráficos inocentes y muy coloridos, por la gran cantidad de construcciones, todas bastante parecidas, muchas y diferentes tipos de unidades, y la complejidad del sistema de juego. En este punto, es recomendable hacer la Introducción, que es un entrenamiento casi indispensable para aprender a jugar; o sea para entender el sistema de control, el comercio y la diplomacia; para aprender a hacer armamentos y estar listos para la guerra, y para controlar los estados de la población, como el crimen y la motivación. Tal vez una de las diferencias principales con su predecesor es que ahora podemos controlar no solo los soldados si no también los constructores y obreros.



Opinión

Cuando hablamos de juegos de estrategia en tiempo real (RTS), lo primero que se nos viene a la cabeza son juegos famosísimos, como Warcraft, Starcraft, Command & Conquer y sus continuaciones, o el ya histórico Dune, el auténtico precursor del tiempo real en la estrategia. Luego del notable éxito de estos juegos, aparecieron un sinnúmero de realizaciones muy parecidas, algunas más afortunadas que otras pero todas nacidas del mismo embrión. Ninguna pudo lograr el éxito esperado. Al mismo tiempo, se desarrollaron otro tipo de juegos de estrategia en tiempo real. Algún lector con buena memoria recordará sin duda juegos como The Settlers, un juego interesante por sus innovaciones, que dedicaba más a la construcción que a la batalla, y con una ambientación notablemente inocente e infantil. Ahora bien, parece que los diseñadores de este juego quieren seguir sacando jugo de una naranja que ya está exprimida. Alien Nations es un juego más de estrategia en tiempo real. Bien desarrollado, con lindos gráficos, buen sonido, pero aún así no deja de ser uno más. Uno del montón.

Para los jugadores de la saga de The Settlers puede resultar un juego interesante, aunque hay que resaltar que es extremadamente parecido. Si lo que están buscando es un juego de estrategia tipo StarCraft, mejor busquen por otro lado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia con un argumento inocente.
LO QUE SI: Gráficos cute, muy bonitos. Problemas con las placas de sonido Sound Blaster AWE 64.
LO QUE NO: Demasiado parecido a la saga de The Settlers.

68%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Artifact Entertainment
INTERNET: www.artifact-entertainment.com/demise
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 16 jugadores via Internet o LAN (mixto).



Demise

Un fantástico dungeon a la Eye of the Beholder

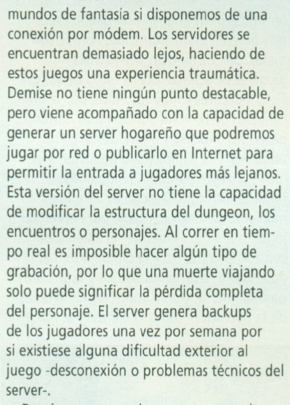
Por Mariano Firpo

Aquellos tiempos en los que los juegos de rol consistían en recorrer los calabozos en busca de aventuras, tesoros y peligros, han regresado. Los primeros juegos de rol que llegaron a ver la luz en la PC fueron Bard's Tale y las sagas de AD&D. Estos primeros exponentes del género consistían en caminar por las calles de las ciudades en busca de una amigable cofradía o aventurarse por extraños laberintos subterráneos llenos de tesoros y peligros. Los combates eran frecuentes y nuestro personaje poseía una serie de atributos que mejoraban con el tiempo. En la medida que nuestro héroe adquiría experiencia, alcanzaba nuevos niveles y se volvía a cada paso más poderoso. Estos juegos no poseían una trama argumental tan intrincada como sus sucesores pero eran únicos...

Demise es un juego de rol chapado a la antigua, con sus ventajas y desventajas. La capacidad de generar nuestro propio server -un mundo que otros jugadores pueden visitar-, es una de las mayores innovaciones. Existen ya en el mercado innumerable cantidad de juegos que poseen servidores fijos en la red y los jugadores ganan el acceso por un pequeño diezmo mensual que varía entre unos 6 y 20 dólares.

Otra opción interesante para ver por la red está dada por los denominados MUD's (multi-user-dungeons), mundos de fantasía que se manejan en su mayoría por texto y fomentan el aspecto representativo de estos juegos. EverQuest, Ultima Online o cualquiera de los monstruos del género poseen capacidades únicas. En UO podemos comprar edificios que pasan a formar parte del server, y el mundo se modifica según el tiempo avanza. EverQuest es un bellísimo paraje 3D, en donde la gente forma grupos y sale de aventuras para enfrentarse en forma cooperativa a diferentes problemas. Estos mundos superan en todos los aspectos a Demise, excepto en un punto, es prácticamente imposible adentrarnos en uno de estos mundos de fantasía si disponemos de una conexión por módem. Los servidores se encuentran demasiado lejos, haciendo de estos juegos una experiencia traumática.





Demise no tiene ningún punto destacable, pero viene acompañado con la capacidad de generar un server hogareño que podremos jugar por red o publicarlo en Internet para permitir la entrada a jugadores más lejanos. Esta versión del server no tiene la capacidad de modificar la estructura del dungeon, los encuentros o personajes. Al correr en tiempo real es imposible hacer algún tipo de grabación, por lo que una muerte viajando solo puede significar la pérdida completa del personaje. El server genera backups de los jugadores una vez por semana por si existiese alguna dificultad exterior al juego -desconexión o problemas técnicos del server-.

Demise se ve en primera persona y el movimiento se realiza por bloques, algo que data de la época de Eye of the Beholder. La capacidad de manejar nuestro punto de vista con el mouse es muy limitada, lo cual deja mucho que desear; por ejemplo, cuando entramos a una habitación y somos atacados por un grupo de ratas, puede que nuestro héroe termine con ellas antes de que podamos verlas. La pantalla donde se muestra la acción es muy pequeña y la interface puede volvernos locos al principio aunque uno llega a acostumbrarse. La calidad gráfica es una mezcla entre Daggerfall y las últimas entregas de Might & Magic pero no llega a ser agradable. Algunos puntos a favor son la gran extensión del calabozo, un número de criaturas impresionantes, las cofradías y la creación del personaje. Los argumentos dejan mucho que desear -"vayan a matar al esclavizador, que es malo", puede ser un buen ejemplo- y el noventa por ciento del tiempo recorreremos los laberínticos pasadizos enfrentándonos con terribles bestias -búhos, osos, lobos, y algunos fantásticos-. En fin, Demise no llega a ser un buen exponente, pero puede resultar la única opción disponible en RPGs on line en estos meses. Si lo que buscan es un juego de rol para aventurarse en grupo, golpear todo lo que se mueve y dejar lo mejor del RPG... éste es su ganador.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG a la antigua muy completo y con capacidades para jugar en red.
LO QUE SI: La posibilidad de tener un servidor propio, la inmensidad del juego, la cantidad de monstruos, equipo y personajes.
LO QUE NO: Los gráficos, el sonido, la interface es muy mala, la pantalla donde se desarrolla la acción es muy pequeña, las opciones del juego son poco configurables.

65%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Red Storm Entertainment
INTERNET: www.redstorm.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 200 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO
68%

Shadow Watch



¡Brigada Zeta! ¡Repórtese en las oficinas de Red Storm ahora mismo!

Por César Isola Isart

Con un estilo muy particular, llega a nuestras manos un juego de estrategia por turnos al estilo de Jagged Alliance, pero con una interesante alternativa: los gráficos dejan de lado el realismo y se basan en el mundo del cómic americano, ideal para todos los fanáticos de Byrne y compañía.

Red Storm Entertainment, que anteriormente había lanzado Rainbow Six, nos acerca un juego de temática similar, pero con un estilo muy diferente. Shadow Watch es el clásico juego de estrategia por turnos en el que manejamos distintos personajes, en este caso, un grupo de seguridad integrado por seis detallados y muy bien diferenciados personajes, cada uno con su especialidad y sus armas.

La historia es simple, nosotros representamos una corporación que debe llevar a cabo el riesgoso trabajo de hacer una estación espacial y nuestra tarea será la de neutralizar todo tipo de acción que pueda llegar a ser contraproducente, para lo cual llevaremos a cabo distintos tipos de misiones, entre las que destacan atacar, defender, secuestrar, robar y vigilar, puesto que las otras son más que nada variantes de unas con otras. Si bien en un principio todo esto puede parecer que está muy cuidado y bien desarrollado, dado que cada personaje que encontramos tiene su historial, al igual que cada mapa, con el pasar de las misiones nos damos cuenta que es un gran rompecabezas en el que cada pieza carece de un lugar, dado que no hay una primera o segunda misión, sino que son aleatorias, por lo que nuestros enemigos y aliados cambian en parte por los diálogos que mantengamos con nuestros contactos - ya que previo a la misión debemos entablar una muy corta conversación con distintas personas que nos irán revelando la historia- y en parte según nuestra suerte.

Antes de comenzar cada misión debemos seleccionar qué miembros del equipo queremos utilizar.

No obstante, Shadow Watch se deja jugar, gracias al estilo de juego que está muy bien logrado, y principalmente por sus gráficos, que no destacan por su realismo, sino que lo hacen por la calidad dentro de su simpleza -algo así como Worms Armageddon, que sin un engine 3D, con polígonos y miles de texturas, asombra por sus coloridos dibujos y detalladas animaciones-, para los cuales se escogió un estilo similar al del comic americano clásico (hubiera quedado mejor un estilo más "maduro" pero igual es excelente). El diseño de los personajes es realmente muy bueno; nuestro grupo está formado por integrantes de distintas nacionalidades y, por supuesto, están bien diferenciados unos de otros. Lo mismo con nuestros contactos y enemigos, todos siempre dentro del mismo estilo. En cuanto a los decorados, podemos decir que están bien logrados, aunque en algunos casos pecan de excesiva simpleza (además de ser muy pocos: tan solo jugamos en Hong Kong, Río de Janeiro y Baikonur).



Los personajes están bien diferenciados entre sí, Gennady por ejemplo porta un escáner, sus dos compañeros armas de fuego.

La música y los efectos sonoros también merecen una mención dentro del juego por su gran calidad, aunque con el pasar de las misiones se van volviendo algo repetitivos.

Tal vez lo más divertido de todo hubiera sido encontrar algún amigo que guste del género y entablar un buen duelo, pero la gente de Red Storm Entertainment parece no conocer lo que es el modo multiplayer, visto que brilla por su ausencia. Algo realmente imperdonable, y sin dudas una verdadera pena.

En definitiva, Shadow Watch es un buen juego, cuenta con una gran banda sonora e impecables gráficos, además de poseer un estilo único en lo que refiere a juegos de PC. Sin dudas también tiene errores, pero si les gusta el género, es una gran opción.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos que cambia el realismo por el comic americano.
LO QUE SI: Los gráficos y las animaciones. El diseño de los personajes.
LO QUE NO: La historia y la simpleza de algunos decorados. El sonido se vuelve repetitivo con el tiempo. ¡Que no haya multiplayer!

68%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Talonsoft
INTERNET: www.talonsoft.com/products/RS.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: vía módem o por E-mail



Rising Sun

Guerra en el Pacífico

Por Pablo Balut

Corre el año 1941,el Imperio Japonés comienza a expandirse por todo el Pacífico occidental mostrando sus verdaderas intenciones: las de unir todo este territorio bajo una única bandera, la bandera del sol naciente. Frente a ellos, el ejército norteamericano y las tropas coloniales inglesas intentan detenerlos a toda costa. El destino del Pacífico se define ahora, y nosotros podemos intervenir. ¿De qué lado vamos a estar?

Qué es Rising Sun

Utilizando el mismo engine que en sus antecesores, West Front / East Front campaing series, Talonsoft nos trae una nueva campaña para continuar con esta saga de juegos ambientados en la Segunda Guerra Mundial. La nueva campaña se desarrolla a finales del año 1941 en el Pacífico occidental, en donde los japoneses libran encarnizadas batallas contra ingleses y norteamericanos por la posesión de las islas y parte del territorio continental. Para los jugadores iniciados en el mundo de la estrategia, les contamos que Rising Sun es un juego de batallas por turnos, en el cual debemos mover nuestras unidades y combatir a nuestro enemigo para capturar objetivos. Estos objetivos tienen una valoración en puntos. Al final del combate se suman los puntos nuestros y los de nuestro oponente, y obviamente gana el que tiene más.

Las novedades

A primera vista, el diseño general del juego es el mismo. Es más, en un decepcionante primer momento, llegamos a pensar que ésta no era una nueva versión del juego, sino nuevos escenarios, o en el mejor de los casos nuevas campañas. Luego de jugarlo un rato encontramos algunas pequeñas innovaciones. Si observamos bien podremos ver que los gráficos están mejorados, al igual que el sonido, pero no llegan a un nivel deslumbrante. Lo que sí es bueno recalcar es que contamos con cinco niveles de zoom, lo que nos permite observar la batalla con distintas perspectivas. Otras de las novedades son las batallas nocturnas en las que la visibilidad se ve afectada, y en ese caso nuestras tropas pueden disparar bengalas para iluminar sectores y poder así freír a nuestro enemigo. Los japoneses pueden utilizar tácticas especiales como el movimiento a través de túneles o el ataque Banzai. Los aliados no disponen de tácticas especiales, pero en casi todos los escenarios tienen una ventaja numérica considerable, manteniendo así el balance del juego. A todas las batallas podemos jugarlas en distintos niveles de comando. Podemos comandar un pelotón, un regimiento o un cuerpo del ejército.

Para los más entusiastas, Rising Sun cuenta con un completo editor de mapas y escenarios, con los cuales podemos diseñar nuestras propias batallas. En modo multiplayer podemos jugar vía módem y por e-mail.







Conclusión

Rising Sun no agrega nada nuevo a los juegos de estrategia por turnos, tampoco se destaca por sus gráficos y sonido, y después de un rato de jugarlo se torna un poco aburrido. A favor podemos decir que tiene realismo histórico, la interfaz es muy intuitiva y funciona bien. En definitiva, no es malo, pero se queda a mitad de camino entre un juego nuevo y un pack de escenarios.



QUE TIENE: Un juego de estrategia por turnos ambientado en la segunda guerra mundial.
LO QUE SI: Campañas bien detallas con información histórica, fácil de aprender.
LO QUE NO: Extremadamente parecido a sus antecesores. Después de un rato se torna un poco aburrido.

68%

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Activision / Tele Opción
INTERNET: www.st-armada.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 600 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 8 jugadores vía LAN o Internet.

PROMEDIO 77%

Star Trek Armada





Puente a Ingeniería... ¡energicen!



Por César Isola Isart

Bitácora del capitán, fecha espacial 47941.7. Volviendo de la frontera cardasiana hemos encontrado flotando en el espacio un disco de datos de finales del siglo veinte. He pedido a ingeniería que lo materializaran y estudiaran. Lo único que se sabe hasta el momento sobre este intrigante objeto es que a pesar de tener varias centurias en el espacio, contiene material sobre la Federación acerca de una eminente invasión Borg. He declarado alerta roja mientras espero ansioso el reporte del Comandante Data y el Tte. Comandante La Forge.

La Forge: Capitán, hemos logrado descifrar por completo la información del disco que hemos transportado a ingeniería. Se trata de un programa recreativo, algo así como las holo-suites que usamos nosotros pero, por supuesto, a juzgar por la época, las imágenes solo se proyectan en un monitor. Según parece, en la antigüedad lo llamaban "juego de estrategia en tiempo real".

Picard: ¿Qué hay sobre los hechos descriptos en él? Según parece contiene material muy detallado de la Federación, el Imperio Klingon, el Romulano y, por si fuera poco, también habla de los Borg.

Data: Si me permite resolver ese dilema, me animaría a decir que es una simple coincidencia. El programa describe una historia en la que una nave de la Federación procedente del futuro, llamada Premonition, se transporta hasta nuestra época para avisarnos sobre una eminente invasión Borg, a quienes se les suma el Imperio Romulano. También cuenta que el imperio Klingon estará al borde de una guerra civil, por lo que se podría decir, utilizando un término humano muy común, batallará en dos frentes.

Picard: Es fascinante... ¿Qué más podrían decir sobre este... juego?

La Forge: Todo lo descripto por Data se da a lugar en una secuencia de la presentación, realmente espectacular y muy convincente. Pero luego comienza el juego, y debemos llevar a cabo distintas campañas, primero con la Federación, luego con el Imperio Klingon. Esto da a lugar a la aparición de los Romulanos y llegamos así a una serie de misiones al mando de los Borg. Luego de esto hay una quinta y última campaña, que solo se habilita al ganar las anteriores. Lo más curioso de todo esto es que nosotros en cada misión hemos de desarrollar la tecnología para poder equipar a las naves con distintos dispositivos especiales, como torpedos o escudos más potentes.

Data: He de añadir, señor, que también podemos capturar naves enemigas transportando parte de la tripulación de otras naves una vez bajados los escudos, y armar así una flota compuesta no solo por naves de un imperio, sino de varios. Se podría decir que el ver a la Defiant junto a un crucero clase Vor'cha, un Warbird y un cubo Borg peleando juntos bajo nuestro mando nos pone la piel de gallina.

La Forge: Y no sólo eso, Capitán; si bien la acción transcurre dentro de un plano, podemos rotarlo o amplificarlo de la manera más cómoda posible o, mejor aún, cambiar a un modo de visión 3D que si bien dificulta el desarrollo del juego, se ve muy real. La música es muy buena y los efectos sonoros están más que bien logrados. Realmente toda la parte técnica es excelente para la época en que fue hecho.

Picard: Ya veo... ¿Pero cómo es que este juego refleja todo nuestro entorno de manera tan perfecta?

Data: En realidad, déjeme decirle, señor, no está tan perfectamente reflejado. Mis registros afirman que otros productos de la misma época se asemejaban más a nuestro mundo. Aún así, debo decir, es muy fiel.

Picard: Entiendo... ¡Número Uno, cambie a alerta amarilla! Consejera, ¿recomendaría usted que se trasladara dicha información a la base de datos de la Federación y a las holo-suites para recreación?

Consejera: ¡Sin lugar a dudas, a pesar de tener siglos en el espacio, parece un muy buen entretenimiento!



Podremos hacer un ejército de Cubos Borg.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los títulos más esperados por el Trekker junto con New Worlds y Klingon Academy.
LO QUE SI: La intro. Los gráficos. Poder darle órdenes al Enterprise y al Capitán Jean-Luc Picard.
LO QUE NO: Es bastante fácil. Muchos seguidores de la serie se verán parcialmente decepcionados al ver que no es del todo fiel a la serie, como si lo es Birth of the Federation.

77%

PROMEDIO
60%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: LucasArts / Microbyte
INTERNET: www.lucasarts.com/products/forcecommander
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 454 MB libres de espacio en disco rigido, placa aceleradora 3D (8MB), Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP y MS Gaming Zone.



Force Commander

O de cómo LucasArts sucumbió a las tentaciones del lado Castaño Oscuro

Por Rodrigo Peláez

Afortunadamente para los chicos de la mega empresa californiana, el universo Star Wars sigue siendo una inagotable fuente de agua fresca de la cual beber en busca de inspiración. Lamentablemente, y mientras muchos de nosotros insistimos en seguir arrojando monedas en esa fuente, a algunos miembros de Lucas parece no importarles hacer pis en donde se refrescan.

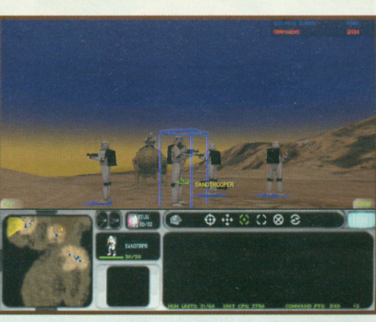
Los jugadores que puedan catalogarse como expertos en el terreno de los estratégicos en tiempo real y cuyos avaros padres hayan privado del merchandising suficiente (esto es: muñequitos de Leia y su pandilla, coloridos cubrecamas con nuestros héroes estampados y ese hermoso y gigantesco TIE Fighter que podía ocultar en su interior al orgullo de nuestra colección, o sea Lord Vader) como para hacerse adictos a las aventuras de Luke y Solo, están relevados de sus puestos y pueden romper filas.

El resto; y sobre todo los fanáticos de la saga cinematográfica más lucrativa de esta galaxia muy muy cercana, tomen sus armas y equipos y repórtense inmediatamente a los transportes de tropas porque, reclutas, entiéndanlo bien, no todos los días tenemos la oportunidad de saltar al hiperespacio virtual en busca de un poco de esa sana y primitiva Fuerza que todos queremos (y necesitamos) tanto.

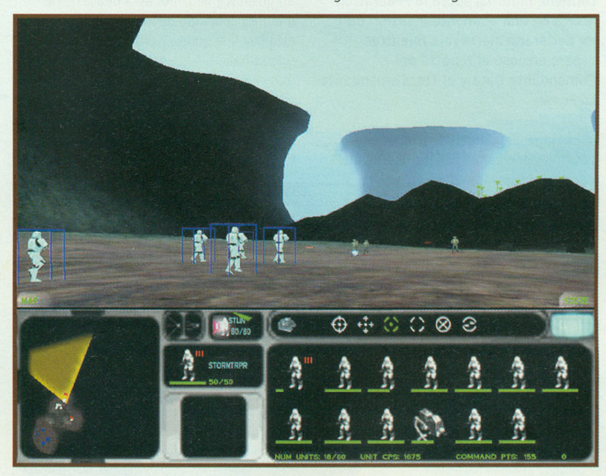
Todo por la mitad. Como Darth Maul, ¿viste?

Bueno, mi primer recomendación para aquellas de mis leales tropas (en el párrafo anterior nos deshicimos del resto, que no es poco tratándose de payasos que no entienden la pasión que Star Wars significa) que no hayan leído aún la excelente/sublime/poética preview de Force Commander (FC) del número pasado (¡debería darles vergüenza, soldaditos de plomo!) que procedan INMEDIATAMENTE a leerla o que vayan corriendo a la Editorial a comprarse la revista porque en ella hay muchísimos conceptos que hoy pasaremos por alto para no aburrir a nuestros fieles lectores, ejem.

Mi segunda recomendación es bastante más sencilla: entiéndanlo bien; el verdadero poder de la Fuerza de FC reside en el fanatismo que profesamos por Star Wars. Ni más ni menos. De no ser fanáticos (y sino lo son no entiendo cómo no pasaron a la nota siguiente después de mi rotunda introducción) debería sugerirles que desvíen sus esfuerzos a juegos más "lucrativos" como ser cualquiera de la saga Command & Conquer, Warcraft o los Total Annihilation.



Conforme a mis más oscuros temores, la profecía se cumplió (lamentablemente, una vez más) y LucasArts volvió a tirar la chancleta en este nuevo título de la larga lista que incluye al universo de Kenobi como protagonista. Nuevamente, los deberes fueron hechos para zafar de marzo (tenemos engrosando esta categoría a otros fichines




El engine 3D de Force Commander no es de lo mejor.

como Rebellion, Shadows of the Empire y Rogue Squadron) y sólo podremos disfrutar FC si profesamos culto a las creaciones del magistral George Lucas. Una verdadera lástima si tenemos en cuenta el sudor y las lágrimas que desperdiciamos conforme nos llegaban noticias (en cuentagotas) del desarrollo del juego: que sale, que no sale, que se canceló, que ¡miren el engine 3D!, que ¡hay más de 70 unidades que comandar!, que esto y que lo otro; en fin, promesas que no hicieron más que aumentar la expectativa antes del lanzamiento e incrementar la desazón después.

¿Qué cosas quedaron en el tintero y no fueron mejoradas en la versión final? (acuérdense que analizamos la Beta), pues bien: los movimientos de la cámara flotante siguen resultando confusos y no notamos una mejora sustancial en la fluidez de la misma. La interface puede, además, resultar un tanto irritante de aprender.

El novedoso engine 3D sí tuvo sus toques, pero nos sumerge en una graciosa paradoja: se supone que con él podemos ver en detalle y desde cualquier ángulo a nuestras preciadas unidades; y esto es así, pero resulta que cuando entramos en combate de nada nos sirven los primeros planos o los planos generales de las mismas; todo lo contrario, deberemos alejar BASTANTE la cámara y ubicarla con una inclinación tal que sufriremos en carne propia el "dejà vu" de estar jugando a Command & Conquer. Inclusive desde esa distancia tendremos en más de una oportunidad importantes dificultades para comprender cómo se están desarrollando los acontecimientos (los disparos se ven diminutos y los rectángulos que "iluminan" a las unidades seleccionadas entorpecen aún más la visión; todo esto sumado a la imperiosa necesidad de variar la posición de la cámara para atender los otros frentes de batalla, siempre y cuando haya combates en ellos). Claro que cuando reina la paz (sobre todo en los primeros niveles) resulta hermoso hacer close ups extremos y observar el nivel de detalle aplicado en algunas de nuestras tropas (sobre todo en 1024x768 y con texturas de 32 bits, para lo cual necesitarán de una máquina con BASTANTE poder y picor; de lo contrario, se perderán de la muchísima alegría que tiene FC para brindar en este sentido). Lo curioso es que el nivel de detalle resulta desparejo entre algunas unidades: no es el mismo amor el aplicado en un AT-AT que en un Stormtrooper; pero claro, en el fragor de la batalla (y para un fanático de Star Wars) este detalle pasará por alto.

¡Ah!, me olvidaba... si bien el amor desborda en algunas unidades, podemos considerar al terreno 3D como a un legítimo bastardo: es simple, pobre, sin grandes variaciones y sólo luce decente en 32 bits; de lo contrario pasará frente a nuestros ojos sin pena ni gloria. En resumen: no molesta pero tampoco inspira.

La música es otro ítem que prometía y prometía, y se quedó a mitad de camino: los autores de la misma predican que los fanáticos de la saga ya se estaban cansando de escuchar una y otra vez las mismas tonadas (si se cansaron ¿de qué clase de fanáticos estamos hablando?) y decidieron modernizarlas con toques tecno. ¿El resultado? Si bien resulta estimulante escuchar la Marcha Imperial con acompañamiento de sintetizadores y acordes de guitarra eléctrica (nada que Metallica no haya hecho antes) a los dos minutos (OK-OK, a los 4 minutos) la sensación de "sacrilegio" invadirá el ambiente y correremos al altar que todos los fanáticos de la saga tenemos en casa a pedirle perdón al maestro John Williams por haber alabado, aunque sea por unos segundos, esos remixes pretensiosos. En otras palabras: estos nuevos músicos de pacotilla tienen muchísimo que aprender de "las mismas tonadas".



Otro temita pendiente: el display gráfico (o BHCI, como lo llama el Capitán Beri Tulon) que ya lucía pobre en la versión Beta quedó totalmente igual en la final. ¿Cómo es posible que con los Directores de Arte (con mayúsculas) con que cuenta LucasArts (¿se acuerdan de Grim Fandango?) se haya desarrollado (y aprobado) una interfase con un estilo TAN pero TAN pobre? Tanto en el juego como en los menúes la calidad de la misma resulta cuestionable; pero una vez más, a cualquier fanático de la saga este detalle le resultará menor... (a no ser que sea Director de Arte, claro) pero ¡OJO! muchachines de Lucas; eso no les da derecho a hacerse los nabos y descuidar elementos que enriquecen de manera significativa la

apariencia final de un fichín. ¡HERMANOS, UNÁMONOS EN UNA LUCHA SIN CUARTEL Y HAGÁMOSLE SABER A LA INDUSTRIA FICHINERA QUE LOS ADICTOS A LOS JUEGOS DE ESTRATEGIA SABEMOS DIFERENCIAR ENTRE GRAFICOS DE CALIDAD Y GRAFICOS PATÉTICOS!

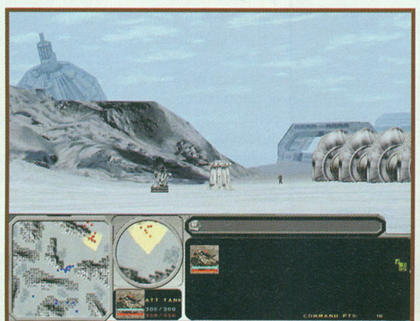
Siguen los palos: los problemitas de pathfinding de la Beta también fueron invitados a la fiesta del original; y aunque no resultan insalvables como en otros juegos de la categoría, hubiese sido lindo si los echaban a patadas a tiempo.

La IA (Inteligencia Artificial) del enemigo tampoco es una gran maravilla que digamos; y existen estrategias simples que pueden utilizarse para dar vuelta la tortilla cuando todavía se está a tiempo de hacerlo (estrategias que no pienso rebelarles, pero que para cualquier jugador experimentado no serán difíciles de descular).

Otro punto que terminó jugando en contra fue el novedoso sistema de "puntos de comando" (cada vez que tomamos una estructura o liquidamos a alguien nos otorgan "puntos de comando" que luego son canjeados por unidades propias; si somos nosotros los liquidados, los perderemos). Este sistema nos ahorra la tarea de cosechar especias u oro como en otros títulos de la categoría, pero termina inclinando demasiado la balanza hacia el bando que logre las primeras victorias, puesto que, al hacerlo, podrá pedir inmediatamente más refuerzos creándose así un círculo vicioso que termina por aplastar al bando opuesto.

Y paramos con los palos porque si Darth Vader se larga a llorar con la máscara puesta se ahoga

OK. Hasta aquí puede parecer que el FC es un fiasco. Nada más lejos de la realidad si ustedes son de los que, al igual que yo, disfrutan como niños cada vez que en el cable repiten las andanzas de nuestros Jedi favoritos.



24 misiones para Single Player, 27 misiones para Multiplayer (TCP/IP, módem, LAN y vía zone.com) y más de 70 unidades para comandar (y esto incluye la presencia estelar de Lord Darth Vader, Han Solo, Luke, Leia, RD-2D y varios ilustres más) en escenarios archiconocidos por fanáticos como nosotros (Endor, Hoth, Tatooine, Coruscant, Yavin IV y otros creados especialmente para la ocasión) nos permitirán recrear algunas de las escenas más grossas de la saga: la invasión Imperial a Hoth, el sabotaje rebelde en Endor, la búsqueda de los "droids" en Tatooine, etc. etc.



Un RTS sólo para fanáticos de Star Wars...

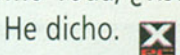
El sonido es otro punto fuerte del juego. Los mismos fueron sampleados de las pelis y resultan un espectáculo aparte (el rugido de los TIE´s, los rifles láser, los chirridos de los AT-ST´s, el sonido de las armaduras de los Stormtroopers al caer y morder el polvo).

Está clarísimo además que cualquier sacrificio (interface confusa, IA cuestionable, cámara latosa, etc.) es poco comparado a la sensación de pisotear rebeldes con nuestros AT-AT´s o de complicarlos, si jugamos con la facción contraria, gracias a nuestros Snowspeeders. Imaginen las posibilidades: masacrar campamentos de la Rebelión con cientos de Stormtroppers disparando a mansalva sus rifles sobre los desprevenidos subversivos. Enviar ordas de TIE Bombers a borrar del mapa unidades mecanizadas del enemigo. Lanzar sedientos TIE Fighters para que acribillen a la patética infantería rebelde. Como secuaces de Leia podremos, además, intentar intrépidos ataques comando utilizando a nuestros infiltrators (soldados especializados en capturar estructuras y unidades mecanizadas similares a los comandos de Command & Conquer) para, por ejemplo, robarnos hermosos AT-AT´s y emplearlos para nuestra causa.

Por otro lado, el guión del juego (la conmovedora historia de los hermanitos Dellis y Breen que les conté en la preview) es más que decente y nos mantendrá en vilo con tal de ver el desarrollo de los acontecimientos.

En definitiva, no me cansaré de repetirles que si llevan a La guerra de los Galaxias en algún lugar del corazón (¡epa!, Star Wars y Relámpago Azul fueron las únicas dos películas que mi viejo me llevó a ver al cine y, además, entré al salón de fiestas donde se festejaba mi boda con la Marcha Imperial, así que curriculum no me falta ¿y a ustedes?) Force Commander es un juego a tener muy en cuenta y que les proporcionará momentos felices.

¿Qué por qué un puntaje tan bajo? Porque todos sabemos que el poder de la Fuerza reside en LucasArts pero, que a veces, tiende a desaparecer en el peor momento. Como Yoda, ¿viste?

He dicho. 



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El primer juego estratégico en tiempo real ¡con el universo Star Wars y totalmente en 3D!

LO QUE SI: ¡Star Wars! La cámara "flotante". Las unidades (¡gigantescos AT-AT's y hermosos Stormtroopers por nombrar sólo algunos!). Las misiones. El sonido. El site oficial. ¡Podemos acribillar Ewoks!

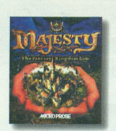
LO QUE NO: La cámara "flotante". Una sola campaña (¡que nos obliga a pelear también con la Rebelión, puaj!). La interfase (la gráfica y la otra). El movimiento de algunas unidades. La tibieza general. La música techno-Williams fue sólo una promesa. El sistema de puntos de comando. El pathfinding.

60%

PROMEDIO **70%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cyberlore Studios / Hasbro Interactive (Microprose)
INTERNET: www.cyberlore.com/majesty
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 300 MB libres de espacio en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem, TCP/IP, hasta 8 jugadores en LAN e Internet.



Majesty

Un simulador RTS que puede mejorar

Por Pedro Federico Hegoburu

Este Imperio no nos recuerda al Gobierno de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires. Bajo nuestro mandato hemos recaudado impuestos, y con este dinero se han construido templos y contratado héroes que han aniquilado a nuestros enemigos. El Imperio florece y hay paz por doquier. Pero sí se parece en el aburrimiento de sus gobernantes..." Emperador Mitsurugi de Soul Calibur, 2000 D.C.

Aunque parezca mentira, seguimos aburridos después de jugar Majesty, al que podríamos ubicar dentro de una nueva categoría: "simulador de estrategia en tiempo real". ¿Cómo es esto? El concepto es brillante: en este RTS somos el soberano de un Imperio y nuestra tarea se limita a construir edificios y templos y a contratar héroes, pero no administraremos de forma directa a nuestros súbditos (unidades). Es fácil darse cuenta que nos hemos liberado de esa loca tarea que es dirigir las tropas y peones en juegos similares como Warcraft, Starcraft o Age of Empires.

Claro que esto tiene su precio: los héroes tienen un "libre albedrío" tal que literalmente "hacen lo que quieren". Y esto no es bueno.

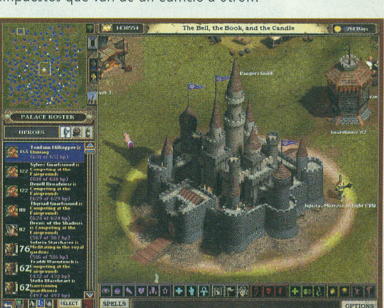
Jugando a construir un imperio

Como nuevos gobernantes de Ardania, debemos edificar el Imperio en 19 misiones con tres niveles de dificultad. Las misiones no están conectadas entre sí (una pena), y hay 4 "ocultas" que requieren la finalización de una o más misiones para acceder a ellas. Cuando hayamos completado estas misiones podremos jugar misiones libres (freestyle) en tres niveles de dificultad aleatoria (Básico, Avanzado, y Experto, el programa se encarga de todo) y finalmente con seteos manuales en los que podemos elegir las tropas iniciales, la oposición, el terreno, oro inicial, condiciones de victoria, etc., lo que asegura mucha jugabilidad... siempre que deseemos darle otra oportunidad. Los gráficos son agradables pero podrían tener un flujo de movimiento más detallado; los mapas son pequeños, y la música y efectos de sonido son standard.



Ya dijimos que en este juego nuestra tarea se limita a construir los edificios del imperio y a contratar los héroes. Comenzamos con nuestro castillo, y en un menú elegimos qué construir con el dinero disponible. Acto seguido, determinamos el lugar donde los obreros levantarán la estructura, y una vez que hayan terminado podremos contratar héroes (en caso que se trate de un templo o edificio similar para magos, guerreros, etc.) o investigar mejoras (armas y armaduras, conjuros, pociones, etc.) en los demás edificios. Ni siquiera hace falta administrar la economía, porque el programa se encarga de la parte monetaria a través de unos lentísimos recaudadores de impuestos que van de un edificio a otro... recaudando. La microeconomía no existe y tal vez hubiera sido bueno que esto también quedara en nuestras manos (¡al fin y al cabo, somos veteranos en eso de estar en todos lados simultáneamente!).

Aunque parezca mentira, aquí se acaba la experiencia de jugar Majesty. Porque una vez que hayamos construido todos los edificios disponibles en el menú, y hayamos ampliado los ya construidos (hasta un máximo de nivel 3) nuestra tarea se limitará a contratar héroes (en la medida que vayan muriendo) e indicarles dónde atacar o explorar. La única manera de manejar nuestros héroes será indirectamente, mediante un novedoso sistema de "banderas" de investigación o de destrucción, con premios en monedas. Por ejemplo, si deseamos revelar una parte del mapa que aún permanece oculta, colocaremos una bandera de investigación con una cierta cantidad de monedas de premio, y nuestros héroes podrán (o no...) ir en esa dirección. Para destruir un edificio rival o matar un monstruo el sistema es similar, pero en este caso colocamos una bandera de destrucción y los héroes que deseen atacarán el objetivo y recogerán el premio una vez que hayan termina-



do la faena. A pesar de lo novedoso del sistema, el mismo no ha sido bien implementado, principalmente debido al "libre albedrío" (por no decir Inteligencia Artificial) de cada unidad. Veamos si aclaramos el punto: en este juego, es imprescindible que la administración de unidades (la tarea que el programa toma para sí) sea satisfactoriamente resuelta, porque de otro modo lo hacemos nosotros. Cuando el enemigo nos destruye un edificio debido a que fuimos incapaces de defenderlo bien, nos aguantamos el mal rato y seguimos adelante tratando de salvar el error. Pero cuando nuestros héroes ignoran el peligro que nos amenaza y siguen yendo de aquí para allí sin un objetivo claro y sin hacer caso al sistema del juego, nos sentimos frustrados y vemos que algo ha fallado.



La IA (Imbecilidad Artificial) y el equilibrio del juego

Lamentablemente, en Majesty nuestras unidades de combate tienen una libertad de acción que no puede ser bien resuelta con el sistema de banderas con premios. En primer lugar, porque aún colocando un premio la unidad será libre de atacar el objetivo o seguir con sus tareas; y en segundo lugar,





porque se requiere de un premio en efectivo muy alto para que más héroes acudan, y -sinceramente- para cuando podamos poner tanto dinero como premio ya tendremos tanta fortuna y el juego estará tan avanzado que nada nos importará... En más de una ocasión nuestros héroes abandonaron el combate para ir de compras, dejando que mueran otras unidades; y otras veces ni siquiera se inmutaron al presenciar una lucha entre otros héroes y las bestias de los alrededores. ¡El colmo de la estupidez artificial se produjo cuando un bicho mató un héroe, y al revisar su lápida vimos que aún poseía cinco pociones de curación al momento de morir! Y lo más desagradable de todo es que ese mismo héroe va a parar al Cementerio, para salir como un zombie o un esqueleto a corretear a nuestros recaudadores. Un bochorno.

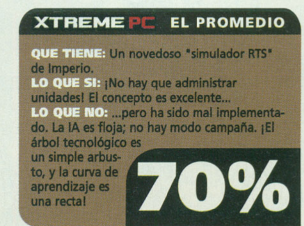
Otro tema que merece estudio es el equilibrio del juego con relación al árbol tecnológico disponible y a las unidades. Majesty ofrece dos tipos de edificios: los "normales" (esto es, disponibles para cualquier jugador, por ejemplo, el Mercado) y los "avanzados" (varios tipos de templos). En el área de tropas avanzadas, podemos hacer dos distinciones: las tropas "buenas" (Curadores del Templo de Agrela, Paladines y Monjes del Templo de Dauros, Solarus del Templo de Helia) y los "malos" (Guerreros de Discordia y Cultistas del Templo de Fervus, Sacerdotisas del Templo de Krypta, Adeptos del Templo de Lunord) de los que -obviamente- no podemos tener ambos en el mismo Imperio. Por ejemplo, si elegimos construir un Asentamiento Enano, no podremos tener Bungalows de Elfos (se llevan como perro y gato). Hasta aquí, no hay problemas, porque ambas unidades son relativamente equivalentes. El problema principal se presenta con los siete templos, porque solamente los Rangers aceptan que en un mismo Imperio haya Bárbaros del Templo de Krolm, y esto hará que ningún otro templo esté disponible. Imaginen una partida multiplayer donde un jugador tiene Rangers y Bárbaros, y el otro tiene héroes de todos los demás templos, incluidos los Curadores de Templo de Agrela (o su equivalente, los Cultistas del Templo de Fervus) que van detrás de los demás héroes como si fueran ambulancias...

Majesty puede ser jugado en Internet a través de MSN Gaming Zone, pero ármense de paciencia porque es muy difícil conectarse, y no podrán jugar si no han instalado el patch v1.1. Más allá de lo interesante que pueda parecer jugar contra otro humano, en XPC nos conectamos un domingo por la noche y había solamente 21 personas (!). Para colmo el juego en equipo contra la IA



se tornó aburrido y tratamos de destruir los edificios propios, colocando banderas de destrucción... pero algunos héroes (los "buenos" que ya mencionáramos) no atacaban los edificios de su propio Imperio. Otro error de la IA.

Lamentamos enormemente que este juego no haya sido todo lo bueno que esperábamos. La idea es excelente, pero ha sido pobremente implementada y luego de un rato Majesty ya no nos llama la atención. Sin embargo, esperamos que su secuela corrija el original y este juego valga más la pena.



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un novedoso "simulador RTS" de Imperio.
LO QUE SI: ¡No hay que administrar unidades! El concepto es excelente...
LO QUE NO: ...pero ha sido mal implementado. La IA es floja; no hay modo campaña. ¡El árbol tecnológico es un simple arbusto, y la curva de aprendizaje es una recta!

70%

PROMEDIO
90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electronic Arts / Microbyte
INTERNET: www.needforspeed.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: TCP/IP, módem





...(el subtítulo lo choqué con mi Porsche)

Por Sebastián Di Nardo

Hacía ya un tiempo que Electronic Arts, no nos deleitaba con la especialidad de la casa. Estamos hablando nada más ni nada menos que de Need for Speed. Sí, la famosa serie que ayudó a forjar el tan reconocido nombre de EA, vuelve a caer en nuestras manos con (como siempre) algunas mejorías que desparraman alegror.



Freud a la Porché

Muchas veces escuché el término "pasitos de bebé", que generalmente podemos encontrar en libros de psicoanálisis. Este término se utiliza cuando para lograr grandes cambios es necesario ir poco a poco. Esta es la técnica que EA viene utilizando para todos sus productos y NFS no es una excepción a la regla. A pesar de las críticas poco a poco fueron moldeando lo que hoy en día es uno de los mejores arcades para los adoradores de la velocidad y los amantes de aquellos "autos-que-no-podemos-tener-y-siempre-quisimos". Y ha llegado el día en el que nuestros dedos volvieron a transpirar, aquel delicioso momento en que Need for Speed: Porsche 2000 (NFSP2K, conocido en Europa como Porsche Unleashed) llegó a nuestras manos. Para fortuna de unos e indignación de otros, esta nueva entrega del clásico esta dedicada por completo a Porsche. ¿Esto qué significa? Simplemente que si queremos correr con un auto que no sea de esa marca, tendremos que recurrir a NFS: High Stakes. Aquí solo se ve Porsche en la intro, Porsche en los menúes, se corre con Porsche y se gana como premio algún Pors-che. Pero, si hay algo por lo que EA se caracteriza, es por hacer las cosas (en general) bien, y cada vez que uno sube a su bólido, se babea tanto









que al apagar la máquina necesita un transplante de glándulas salivales.

Ultimo momento: James Dean resucitaría de entre los muertos para hacerse algunas carreras en el Spider

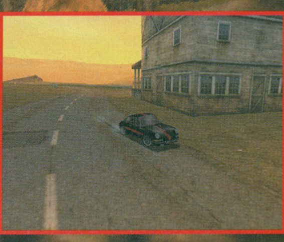
Ya todos conocemos la epopeya de la saga de NFS, que se amplía una vez más en este sabroso cóctel de velocidad y metales lustrosos. Mientras saboreamos la exquisitez de los menúes iniciales, confeccionamos a nuestro corredor y le ponemos un rostro, eligiéndolo de un pequeño abanico de imágenes (a no emocionarse, solo hay unos pocos) preparando nuestros sentidos para la acción.

Para esta nueva entrega EA dejó en un segundo plano las persecuciones policíacas para centrarse en 2 nuevas modalidades de juego.

En Evolution somos pelones fanáticos de todo lo que tiene ruedas, con una abultada suma de dinero en nuestras pequeñas billeteras. Una vocecita en el subconsciente nos incita a comprar, para concursar en algo así como el torneo más grande jamás creado.

¿A qué nos referimos? Simple, una gigantesca competencia a través de las tres épocas más importantes en la historia de Porsche, que comprenden todos los modelos creados desde el primer 356 de los años '50. Más de 80 modelos completan esta titánica proeza de EA que deposita a nuestros pies medio siglo de historia de una de las compañías automotrices más famosas del mundo, hasta llegar al modelo 2000 del Porsche 911. Como si semejante cantidad de autos no alcanzara, es posible pintarlo del color que se nos cante, cambiar el tapizado, pintarle tiras de otro color y elegir el diseño de las mismas, y ponerle un número de carrera. Además del alegror habitual de fotos, video y data técnica de cada coche, se puede observar con todo detalle el auto en el garage, abrir puertas, baúl, capot y ver el interior de cerca para deleitarnos con cada uno de los tableros generados en 3D. Suponiendo que hasta ahora nada de esto los haya impresionado, déjennos decirles que además de poder reparar el auto (como en la versión anterior), venderlo, comprar algún usado a buen precio o buscar el ansiado 0 km, la ambición de EA no termina. Jugar a ser el mecánico de la esquina es otra de nuestras posibilidades, reparando cualquier daño o abolladura e inclusive potenciándolo con cualquiera de los repuestos disponibles. Sí, leyeron bien, aproximadamente 700 repuestos originales de catálogo (según EA) fueron incluidos para hacernos gastar más billetes de los que ganamos en cada torneo.

Pero tanto sacrificio tiene sus beneficios; al terminar cada era tenemos la oportunidad de competir por autos muy valiosos como el Spider, pero para obtenerlo en forma gratuita hay que saber ganarse el primer puesto en una carrera piloteando estos bólidos de plata. Una complicada tarea de la que James Dean podría dar fe si estuviera con vida.







La segunda modalidad estrella nos pone detrás del volante como pilotos de pueba en la compañía, efectuando proezas casi imposibles testeando al máximo los distintos modelos de Porsche. Desde complicados slaloms hasta alocadas carreras contra-reloj a través de circuitos repletos de curvas, tráfico y policías que tratarán de demorarnos e impedir nuestro objetivo: llegar a tiempo. A medida que vamos avanzando, las pruebas son cada vez más difíciles pero todo tiene su recompensa, ascensos y autos son los premios que recibiremos por nuestra perseverancia detrás del volante.

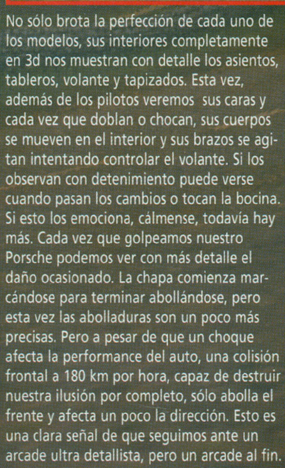


Ke bien se TV

Para esta ocasión, EA incorpora un nuevo sistema de física de 4 puntos. En una constante búsqueda de la perfección estos muchachitos han logrado algunas cosas interesantes. No sólo la conducción es más complicada sino que cada modelo se siente distinto. Cada uno de los autos responde de otra manera al conducir y cada vez que uno golpea con algo se siente. Suponiendo que con el acelerador a fondo rozamos una piedra fuera del camino, en High Stakes lo más probable es que se oyera un BUMP!, pero esta vez no saldremos tan airosos. En NFSP2K lo más probable es que volemos por el aire y terminemos cabeza abajo después de un vuelco al mejor estilo Hollywood. Ese error se paga hasta el final de la carrera, porque esta vez el modelo de daños va un poco más allá. Esta vez no solo vemos chapa abollada sino que la conducción se ve afectada por los golpes. Un golpe frontal puede destrozar el tren delantero haciendo que sea prácticamente imposible mantener el auto en línea recta, convirtiendo el resto de la competición en el fiasco más grande de nuestras vidas. Si existiera un aplauso para el programador, este sería el mejor momento para utilizarlo. Realmente uno se siente tras el volante con un temor constante a perder el control con un giro brusco o chocar con algo. Hasta el golpe con una señal de tránsito disminuye la velocidad y nos desvía levemente de nuestro curso. Por desgracia todavía se les escapan algunas cosillas como el "efecto chicle". Este es el nombre que le puse a lo que podemos ver al golpear conos o señales que literalmente vuelan por el aire y extrañamente nos acompañan por unos 100 o 150 metros, como cuando pisamos uno de esos chicles pegados en la calle un día de verano. Por supuesto, estas tonterías pasan casi desapercibidas en el gigantesco esfuerzo que se ha hecho por mejorar NFS.







No sólo brota la perfección de cada uno de los modelos, sus interiores completamente en 3d nos muestran con detalle los asientos, tableros, volante y tapizados. Esta vez, además de los pilotos veremos sus caras y cada vez que doblan o chocan, sus cuerpos se mueven en el interior y sus brazos se agitan intentando controlar el volante. Si los observan con detenimiento puede verse cuando pasan los cambios o tocan la bocina. Si esto los emociona, cálmense, todavía hay más. Cada vez que golpeamos nuestro Porsche podemos ver con más detalle el daño ocasionado. La chapa comienza marcándose para terminar abollándose, pero esta vez las abolladuras son un poco más precisas. Pero a pesar de que un choque afecta la performance del auto, una colisión frontal a 180 km por hora, capaz de destruir nuestra ilusión por completo, sólo abolla el frente y afecta un poco la dirección. Esto es una clara señal de que seguimos ante un arcade ultra detallista, pero un arcade al fin.

Salvando esos detalles la gráfica es impecable desde los menúes hasta las nueve





pistas y los cinco circuitos cerrados. La iluminación sigue siendo una de las más her-

mosas hasta la fecha, creando un clima asombroso cada vez que nos sentamos tras el volante. El cielo, los reflejos del sol, y las imperfecciones en el asfalto hacen que NFS se vea cada vez más real. No contentos con esto los programadores decidieron ir un poco más allá, incorporando vapor que escapa de las alcantarillas o nubes de agua al pie de las cascadas. Pero uno de los cambios más interesantes es la inclusión de árboles 3d dándole un poco más de realismo a los circuitos que atraviesan campos o bosques. Por primera vez sentimos que los programadores escuchan las súplicas de los jugadores; a pesar de que los arbustos siguen siendo sprites, EA ha dado un gran paso.

Todo este gigantesco despliegue es, una vez más, acompañado por una excelente batería de sonidos. El rugir de los motores es distinto en cada caso, las frenadas, el sonido al pasar los cambios, los choques. Podría pasar horas enumerando la cantidad de chucherías auditivas que estos muchachines agregaron (pajarillos trinando o perros ladrando), pero necesitaría una página para hacerlo, así que voy a resumir diciendo que el sonido está muy bien a excepción de un pequeño delay de un segundo entre que tocamos la bocina y la escuchamos.

La música es impecable una vez más, pero al ser Tecno termina por crispar los nervios. En mi caso, prefiero oir el motor, el rechinar de los neumáticos o el sonido de los choques y derrapes, razón suficiente para apagar la música y disfrutar.

Mi tintero se secó

Para todos aquellos que no tengan paciencia para correrse todo un torneo, sigue existiendo en NFSP2K la vieja y archiconocida fórmula de Single player. Quick race (carreras sueltas); quick knockout (carreras en un circuito cerrado, el último en cada vuelta queda afuera); knockout (carreras en pistas abiertas, el último en cada carrera queda afuera) son las distintas modalidades que hacen el deleite del jugador ocasional. ¿Se puede jugar por Internet? Si señor, se puede organizar partidos vía LAN, TCP/IP o Módem. Aaah, otra vez esa hermosa sensación de aplastar a nuestros contrincantes con un elemento muy interesante como agregado, esta vez podemos pegarle un topetazo a nuestro contendiente para hacerlo chocar o despistarse. Un giro muy interesante, porque a veces se puede revertir un resultado logrando que en una colisión se dañen la mayor cantidad posible de autos para salir victoriosos creyéndonos el Schumacher de Porsche, cuando en realidad no somos más que cucarachas tramposas. Hermoso, pero recuerden depende de nuestra muñeca poder alcanzar a los otros competidores, las carreras no se ganan desde el último puesto. ¿O sí?

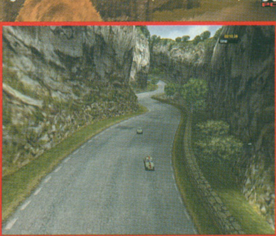
Yo quiero ser Pierre Nodoyuna

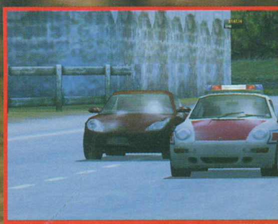
En este momento todos se estarán preguntando si realmente NFSP2K vale la pena. En mi opinión, sí. Si bien se han dejado algunas cosas de lado, pequeños avances lo convierten en el apetitoso arcade de siempre. Se han dejado atrás modalidades interesantes como las persecuciones policiacas, pero se han ganado algunas cosas en cuanto a física y sensaciones tras el volante. Gráficamente el juego sigue luciendo bien, y cada vez mejor, pero recuerden que por ahora NFS sigue siendo un arcade. El único punto conflictivo es que todos los autos son Porsche, con lo que algunos podrían sentirse disconformes. Muchos podrían llenarse la boca diciendo que NFSP2K es un juego solo para fanáticos de Porsche. Bueno, puede ser pero yo no soy fanático de Porsche y les puedo asegurar una cosa, manejarlos se siente muuuuuuy bien.

Para los fanáticos del aceite hirviendo, el olor a caucho quemado, el chirriar de las cubiertas y los autos costosos, Need for Speed ha vuelto con su habitual cóctel de alegror y les aseguro que ninguno de ustedes quiere perderse una copa.

Ahora si me disculpan tengo que hacer algunas maldades en las pistas de Europa.







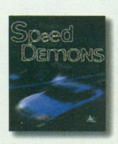
XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una nueva entrega del clásico de EA.
LO QUE SI: Toneladas de alegría tras el volante. Los modelos. Los gráficos. El nuevo modelo de daños. La patente con nuestro nombre.
LO QUE NO: Todos los autos son Porsche, algunos defectillos de física que todavía necesitan un poco de trabajo.

90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Electro mechanic Games / Microids
INTERNET: www.microids.com/docs/anglais/games/USGMadRace.html
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: IPX, TCP/IP, módem o hasta 2 jugadores en la misma PC.



Speed Demons

Autos de chocolatín Jack

Por Sebastián Di Nardo

Como es costumbre, en determinada época del año somos testigos de un bombardeo de arcades automovilísticos. Cuando esto sucede, podemos apreciar juegos de la talla y envergadura de Need for Speed o pequeñeces como Speed Demons, un arcade cuyo nombre en clave fue Mad Race, diseñado por Electronic Mechanic Games para Microids. ¿El resultado? Diminutos adoradores de la velocidad que desafían las leyes de la gravedad.

La envidia del Profesor Locovich

El concepto de Speed Demons (SD) es muy simple: pisar el acelerador a fondo, sortear los obstáculos y llegar en primer lugar. Para lograr nuestro objetivo contamos con una pequeña galería de extrañas bestias metálicas, cada una con sus propias características (aceleración, velocidad máxima, agarre y potencia). Todos estos puntos pueden ser modificados en cualquiera de los 7 modelos disponibles, para lograr la victoria en los 10 circuitos (hot tanquer, maniac ice, savana, old castle, looping, big white, highway, volcano, ruins y sunset). Estos extraños bólidos parecen sacados de aquel viejo dibujo animado conocido por todos nosotros: Los autos locos. Ustedes pensarán: ¡qué bonito! Pero créanme, nada está más lejos de la realidad.

El Dr. Jeckyll y Mr. Hyde

Curiosamente, un juego diseñado para proporcionar gratos momentos de esparcimiento y alegror, fue el causante de una mutación en nuestra persona, transformándonos en un monstruo colérico. ¿El motivo? Speed Demons.

Si bien los gráficos son aceptables, cuando de jugabilidad se trata SD se queda en llanta. Toda esa alegría generada por los bonitos paisajes desérticos, campos, playas, montañas y nieve, son rápidamente reemplazados por desilución, cuando nos encontramos con vacas que obstaculizan nuestro camino. El problema es que cada una de ellas es tan grande como nuestro auto y están "clavadas" al camino con esa estúpida miradita que dice: soy puré para tu tenedor.



Pero los peores problemas aparecen a la hora de ponernos tras el volante. Es prácticamente imposible controlar los autos, sobretodo cuando Newton parece haberse olvidado de este juego al estudiar su ley de la gravedad. Físicamente hablando, SD no tiene pies ni cabeza. Un roce mínimo con algún obstáculo, puede crear el famoso efecto "auto bala", en el que nuestro vehículo es disparado por el aire a velocidades desproporcionadas girando repetidas veces en el aire. Generalmente para cuando aterriza partiéndose en pedazos, ha pasado tanto tiempo que probablemente nos hayamos dormido sobre el teclado. Como si esto no fuera suficiente, puede tomarse su tiempo para ubicarnos nuevamente sobre la pista, y lo que es una victoria segura se transforma en cuestión de segundos en la peor carrera de nuestras vidas. Afortunadamente para menguar nuestra furia, disponemos de un turbo que se carga cada vez que pasamos por un checkpoint. Pero si hay algo que aprendimos es a no abusar de esta ventaja que más de una vez puede ser la causante de estrellarnos contra el árbol más cercano.

Otro de los problemas en SD es el modelo de daños. Con los vuelcos y choques el auto se abolla; eso está bien, pero cuando la colisión es un poco más violenta el vehículo comienza a desbaratarse, llegando a perder alguna de sus ruedas, aunque extrañamente seguimos en carrera. Peor aún, no sólo podemos continuar sino que nuestro bólido no parece muy afectado por la amputación, sólo nos castigará con una leve rebeldía al tomar las curvas.

El antídoto del Dr. Picor

Contamos con 3 vistas para atravesar estas 10 karmáticas pistas. En el paragolpes, en el interior del auto y desde afuera, son las ubicaciones disponibles para tratar de dominar estas bestias de acero; pero obviamente la dificultad para conducir con las recurrentes irregularidades en el terreno hacen que la última sea la opción más viable. Electro Mechanic Games decidió también incluir la opción multiplayer, dejándonos correr vía IPX, TCP/IP, módem o en la misma máquina dividiendo la pantalla en dos. Tenemos que otorgar a los programadores el "premio a la tontería" por haber incluido esta última opción. No sólo la visión de ambos conductores se hace difícil sino que uno de los dos correrá con la terrible desventaja de manejar su vehículo con el mouse. Muchachos, ¿a quién se le ocurrió que se puede jugar un arcade de autos con mouse?

Si a pesar de todo deciden probar suerte al volante de SD, les diagnostico severos ataques de furia, desilución y frustración, con un cuadro agudo de desesperación que si no es tratado correctamente, puede desembocar en la destrucción total o parcial de algún periférico de sus preciadas máquinas. El mejor remedio es guardar combustible para el próximo Need for Speed. Si en algo se parece SD a los Autos Locos, es en que todo lo que sucede es tan irreal como un dibujo animado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de carreras.
LO QUE SI: Gráficos aceptables.
LO QUE NO: Todo lo demás.

40%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Midas / The Dawn Interactive
INTERNET: www.thedawn.it
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: 8 jugadores por IPX o TCP/IP.

PROMEDIO 79%

Silkolene Honda Motocross GP

Motocross de alto vuelo

Por Sebastián Riveros

Aquellos que disfruten del Motocross están de parabienes. Silkolene Honda Motocross GP ha llegado. Y nos propone hacer Wheelie con los mejores en esta disciplina. ¿Pensás que tenés lo que hace falta?

Una agradable sorpresa es la que recibimos de parte de Midas y The Dawn Interactive. Debo decir que nos invadió un impulso de desconfianza al principio, pero lo superamos fácilmente. SHMGP es un muy buen título, lleno de variantes. Tendremos 12 circuitos para recorrer, en diferentes lugares del mundo y en las categorías de 125, 250 y 500 cc. Los circuitos son interesantes, algunos de ellos un verdadero reto. Hasta nuestros oponentes tendrán problemas. Hablando de nuestros competidores, les aseguro que no tendrán piedad. La Inteligencia Artificial es realmente digna de destacar. En muchos juegos de carreras, los otros competidores parecen seguir siempre un curso determinado, abordando las curvas de la misma manera y a las mismas velocidades. Pero no aquí. Estos muchachos realmente quieren ganar. Su comportamiento es impredecible y no se dejarán superar con facilidad.

Los gráficos son muy buenos. Si tienen una placa gráfica de ultima generación podrán apreciar la trepidante acción de este título en toda su gloria a 1024 x 768 en 32 bits de color. Las texturas poseen gran detalle y el engine dibuja las sombras de las motos en tiempo real. Y eso no es todo, amigos. El engine también hace gala de otros efectos como motion blur, fogging y lens flare. Una belleza.



Errar es humano... y muy peligroso

Otro punto para destacar es la física. Los saltos son muy realistas, al igual que la forma en que la moto se comporta sobre las diferentes pistas. Desgraciadamente, no podemos decir lo mismo del piloto. Cualquier colisión, por mínima que sea, lo hace volar varios metros como si se tratara de algún superhéroe. El modelo de daño también es muy preciso. Las ruedas, la suspensión y el motor registran daños por separado. Esto es un verdadero problema si no tenemos cuidado. Después de un buen par de golpes se hace bastante difícil dominar nuestra moto. De hecho, éste es uno de los únicos problemas del juego. Varios de los problemas que nos afectan parecen no existir para nuestros adversarios. Ellos nunca parecen tener tantos problemas con sus motos y cualquier roce termina con ellos alejándose mientras nuestros cascos golpean el piso. Nuestro piloto cae, a veces con demasiada facilidad. Estos problemas no serán tan obvios en cuanto nos transformemos en pilotos un poco más experimentados, pero lo lógico sería que hubiera igualdad de condiciones. En ciertas ocasiones los pilotos de la IA se equivocan y pierden velocidad, lo cual está bien. Pero no les sucede nada grave. En cambio, si los que nos equivocamos en una curva somos nosotros, lo pagamos bastante caro, viendo cómo el trasero de nuestro muchacho dibuja un nuevo surco en la pista.

En cuanto al elemento multiplayer, el juego soporta hasta 8 jugadores en red mediante el protocolo IPX y conexión a Internet. Esto trae la igualdad de condiciones que no existe en el modo Single Player y es una experiencia muy divertida. Aquí es donde Motocross GP realmente brilla.

Silkolene Honda Motocross GP es un excelente juego de motos. Sabemos que ya se vislumbran en el horizonte títulos de gran calidad como Motocross Madness 2 de Microsoft, pero hasta entonces SHMGP sigue siendo una alternativa de buena calidad y muy divertida para los que disfruten este tipo de juegos. Anímense a dar una vueltita, es difícil que se arrepientan.

XTREME PC EL PROMEDIO

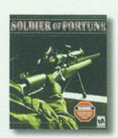
QUE TIENE: Motocross de alto nivel con excelentes gráficos.
LO QUE SI: La física de las motos. Las pistas. Los gráficos. La variedad de opciones. Modo multiplayer.
LO QUE NO: Piloto volador, oponentes IA sin piedad.

79%

PROMEDIO **86%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Raven Software / Activision / Tele Opción
INTERNET: www.ravensoft.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 800 MB libres de espacio en disco rígido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN, TCP/IP e Internet hasta 32 jugadores.



Soldier of Fortune

Cantidad de sangre suficiente como para empachar a Drácula y a Tiburón 2

Por Sebastián Di Nardo

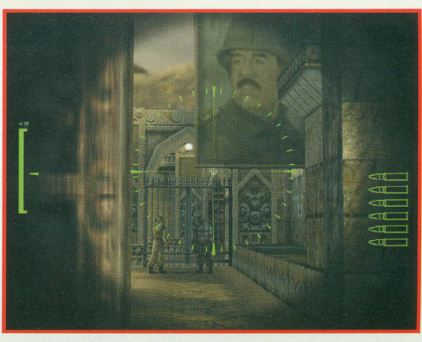
Cuando Kingpin llegó a nuestras manos, pensamos que no podía haber un juego más violento. Bueno, nos equivocamos. Después de una larga espera, Raven Software se las ingenió para hacernos sentir pánico por nuestra vida, mientras nuestras palmas transpiran sobre la culata de una ametralladora y la sangre nos salpica la cara en cantidades descomunales.

Es un pájaro, es un avión, no... es ¿Freddy Mercury?

Comenzamos la aventura como John Mullins, un militar tres veces condecorado en Vietnam, cuyo aspecto nos recuerda al difunto cantante de Queen. Al finalizar la guerra nuestro personaje comienza a trabajar para un cuerpo especial llamado "The Shop", una organización antiterrorista. Es un trabajo sucio, pero alguien tiene que hacerlo... y la paga es buena.

Un grupo terrorista ha robado tres cabezas nucleares y habrá que recuperarlas. Este es un trabajo que puede darnos mucho dinero y John tiene un alquiler que pagar, asi que... manos a la obra.

Gracias al entrenamiento aprendemos todos los artilugios de la guerra (muy interesante, lástima que Half-Life lo haya hecho antes) y estamos listos para el combate. Rápidamente, descubrimos que no se trata de otro arcade donde balear lo es todo. Se necesitan nervios de acero y una buena cuota de paciencia y puntería. Alimenten a sus mascotas, vayan al baño y desconecten los teléfonos, se necesita un héroe y la seguridad mundial no puede esperar.



Un set de maquillaje para Quake 2

Raven decidió con Soldier of Fortune crear una aventura para adultos. Eso es lo que se puede apreciar desde el momento en que comienza la presentación con una leyenda que indica el alto grado de violencia. Violencia que comprende, como en cualquier otro juego, balas, acción y una buena cantidad de muertos. Pero esta vez a diferencia de los demás sus desarrolladores decidieron seguir por el polémico camino abierto por Kingpin. Sangre, tripas y desmembramientos son moneda corriente en esta vorágine de violencia con un hermoso olorcito a pólvora. Pero a no asustarse, aborrecedores del chocolate escarlata, podemos graduar el grado de violencia desde el menú principal.

Aún así la pregunta sigue siendo: ¿se trata sólo de un poco más de sangre? No, muchachos, hay tanto alegror en este juego que no me alcanzarían estas líneas para contar la diversión que existe dentro de SoF.

Al principio todo parece simple, como en la mayoría de los arcades de este tipo, pero después de la primera misión nos daremos cuenta de que Raven ha incorporado algunos elementos que hacen esta experiencia mucho más interesante.

Por empezar, el nivel de dificultad puede graduarse, afectando la cantidad de saves, la inteligencia artificial del enemigo o la cantidad de armas que pueden cargarse, y si lo preferimos podemos modificar cada uno de estos elementos por separado. Para este caso la dificultad es media y John no puede cargar todo su arsenal, así que debemos ser astutos a la hora de elegir qué armamento llevar. Como si esto fuera poco, nuestros enemigos son sensibles al ruido, y las armas más potentes son las menos discretas. Si tenemos la ocurrencia de hacer una ráfaga de ametralladora más larga de lo necesario, nos enfrentaremos a un torrente de furiosos delincuentes que querrán nuestros ensangrentados calzones colgando como trofeo en su sala de estar.

A la hora de abrir fuego es muy importante el calibre y la frecuencia con la que







disparamos nuestras armas. A mayor calibre, mayor es el daño que le causamos al enemigo; pero la presición se verá afectada si no hacemos una pausa entre cada disparo. Si utilizan, por ejemplo, la Desert Eagle calibre 44, pueden causar estragos disparando con tranquilidad, pero si intentan escapar disparando ráfagas no sólo no harán blanco sino que es muy problable que terminen besando el piso mientras hacen gárgaras con su propia sangre.

Otro punto interesante es el modelo de daños. Podemos dispararle en la cabeza a un enemigo y volársela por completo, en el brazo dejándolo desarmado e indefenso, o en la pierna y verlo renguear o morir agarrándose el muñón. Por si esto no alcanzara, podemos ver un charco de sangre escurriendo de cada cadáver y nuestra obra no desaparecerá rápidamente, porque esta vez podemos setear durante cuanto tiempo quedarán los fiambres a la vista, y créanme que duran mucho. Es más, podemos seguir descargando nuestra furia sobre los muertos que se sacudirán como ratitas que se electrocutan al morder un cable eléctrico. Algo similar sucedía con Kingpin: podíamos dispararle a los cadáveres pero curiosamente un cuchillo hacía heridas de bala; algo que no sucede con SoF. Con cada disparo es posible hacer un agujero o arrancar un miembro según la distancia al blanco y el calibre, o hacer largos tajos con la precisión de un cirujano loco.

Tus balas no me hacen daño, mis alas son como un escudo de acero para mí. (Bathing)

Es realmente increíble lo mucho que han cambiado el viejo engine de Quake II, al que no sólo le han lavado la cara sino que además le han agregado algunas animaciones. Es notable el esfuerzo de Raven por brindarnos una experiencia inolvidable. Desde algunas de las intros, hasta las mejoras en las texturas y la iluminación. De grandes ciudades a gigantescas bases polares con su neblina, pasando por Iraq y escapando de las balas del mismísimo Saddam Hussein. Sí, señores, de principio a fin un festival de alegría y un desparramo de tecnología.

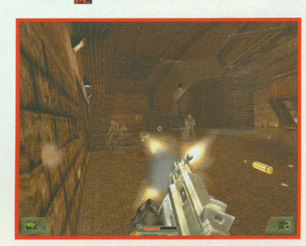
Uno de los puntos interesantes de SoF es la variedad de skins con las que nos encontramos a lo largo de esta interminable aventura. Desde violentos pandilleros neoyorquinos hasta la mafia de Japón y los nerviosos iraquíes que sirven en las huestes de Saddam. Cada raza es fácilmente reconocible por sus características físicas. Pero lo más interesante es lo que descubrimos al disparar con el rifle sniper sobre un guardia. Un agujero se abrió en su cabeza, la pared detrás de él se manchó de sangre y sus ojos se cerraron mientras su boca se abría en una terrible mueca de dolor. ¿Esto qué quiere decir? Que los muchachos de Raven Software no sólo tienen un skin por cada disparo sino que también para los gestos de cada enemigo. Ahora bien, como todos saben, hay cosas que no pueden evitarse, como los terribles problemas de clipping (muertos que atraviesan puertas y paredes) o los horrorosos tiempos de carga, producto de la gran cantidad de detalles y texturas.

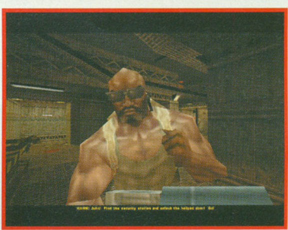
La inteligencia artificial de los enemigos es interesante por momentos. Se ocultan, disparan, ruedan por el piso, huyen si están malheridos y si tienen armas poderosas no dudarán en venir en nuestra búsqueda. Pero lo más importante es que utilizan muy bien el factor sorpresa. En más de una oportunidad se esconden cautelosamente detrás de alguna caja o puerta, para asestarnos un solo y certero disparo en la nuca. Personalmente, utilicé por primera vez las teclas para asomar la cabeza en cada esquina, una técnica perfecta para eliminar a los enemigos rápidamente sin que lo adviertan. Por desgracia, cometen algunos errores: cuando disparamos con nuestro rifle sniper sobre un guardia, el segundo es muy probable que ni se inmute. A pesar de ver a su compañero caído se lo ve parado tranquilamente sin intentar cubrirse o defenderse. Una pena.

Le tiramos del cuerito a Drácula y Tiburón 2 que se joda

Para terminar, podemos decirles que pueden balearse en Internet utilizando cualquiera de los 5 modos de juego que SoF nos trae: Deathmatch, Assasin, Arsenal, Capture de Flag y Realistic. Pero, lamentablemente, para disfrutar de cualquiera de estas bondades es necesaria una muy buena conexión porque como ya todos sabemos... el nivel de detalle se paga muy caro.

Si sos un fanático de la acción, no lo dudes, no hay nada como liquidar unos cuantos fascinerosos por noche para irse a dormir con una sonrisita y sentirse un SUPERHEROE. Pero si la sangre, las tripas y los desmembramientos te impresionan es mejor que ni te acerques, la caja chorrea y salpica.





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un violentísimo arcade en primera persona.
LO QUE SI: El nivel de detalle. Las armas. Los niveles y el clima de tensión.
LO QUE NO: Los terribles tiempos de carga. El juego funciona solo con OpenGL. Algunos problemas de clipping.

86%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Digital Illusions
INTERNET: www.dice.se
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet.



Swedish Touring Car Championship

¡KITT, sacame de acá!

Por Sebastián Riveros

Digital Illusions, creadores de Motorhead, nos traen ahora Swedish Touring Car Championship. El juego cuenta con la licencia del campeonato sueco. Desafortunadamente, no es tan divertido como su predecesor...

Un día en las carreras

STCC cuenta con varios autos para elegir, entre los que se destacan el Ford Mondeo, el Audi A4 y el Volvo S40. Hay otros siete autos como el Nissan Primera o el Peugeot 406, con muy pocas diferencias entre ellos. Da la impresión que uno siempre maneja el mismo auto. Con ellos podremos recorrer 6 pistas y elegir entre 15 pilotos o crear el propio. Podemos elegir correr una sola carrera, el campeonato -que incluye las pruebas previas de clasificación- o el clásico modo Time Attack.

Los gráficos

El juego soporta Direct3D y la mayoría de las características de las más modernas placas aceleradoras como color en 32 bits, texturas AGP y Z-buffer de 24 bits. Como resultado los autos se ven realmente muy bien, con un gran nivel de detalle. Desafortunadamente, no hay transparencias ni superficies con reflejos. Los autos tienen ventanas opacas que no convencen y no reflejan un sol que se ve demasiado brillante, a diferencia de los tristes cielos británicos de TOCA 2. El problema es el nivel de detalle de las pistas.

El auto fantástico sí existe

Los que más llama la atención es el sonido. El del motor, por ejemplo, no transmite la potencia que caracteriza a este tipo de autos. Suena lejano. Jugando, mi sorpresa se disparó en la tercera curva. Intentando superar a un Volvo, di un violento volantazo hacia la derecha. Logré que mi auto permaneciera en la pista pero el sonido quedó en la curva. Simplemente desapareció. ¡Aceleré y pasé a gran velocidad, escuchando a una multitud que aplaudía mi paso al volante del primer auto mudo de la historia! Salí al menú y reinicié la carrera. Todo iba bien en la primera vuelta pero, al comenzar la segunda, otra vez lo mismo. Debo aclarar que esto no ocurrió todas las veces que ejecutamos el juego, pero sí se repitió con suficiente frecuencia para resultar molesto. Además, el modelo de daño prometido no aparece en el juego y nuestros autos son tan resistentes que hasta KITT sentiría envidia.





En conclusión

Aquí tenemos dos posibilidades: la inteligencia artificial de STCC es mala o los conductores suecos son los más corteses del mundo. La física es exagerada, de modo que muchas veces mantener el auto en la pista es un desafío mucho mayor que sobrepasar a los demás competidores, que nunca intentarán bloquear nuestro camino. Con un mes más de trabajo, STCC podría haber sido un oponente digno para TOCA 2. Probablemente muchos de sus problemas se resuelvan con un patch. Pero sin duda hay mejores juegos, más realistas y, sobre todo, más entretenidos.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Turismo Carretera en las tierras de Roxette y ABBA.
LO QUE SI: Las texturas. Algunos de los autos.
LO QUE NO: No hay modelo de daños. El nivel de detalle. Oponentes "gentiles".

57%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Shiny / Interplay / Edusoft
INTERNET: www.shiny.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 233 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 600 MB en el disco rigido, placa aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO X XTREME

PROMEDIO **93%**

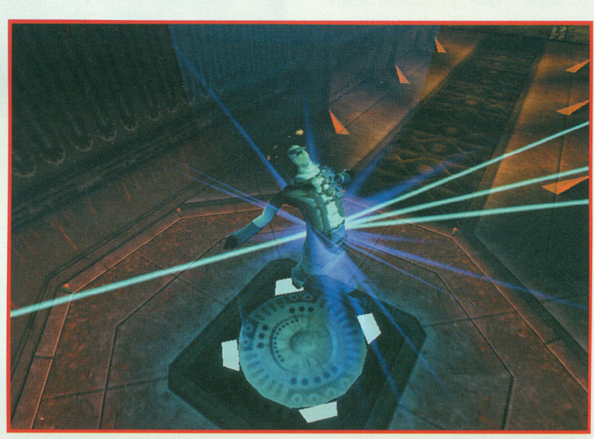
Messiah



Un arcade caído del cielo

Por Martín Varsano

Voy a ser sincero con ustedes: Jamás tuve la intención de hacer el review de este juego. La idea de un angelito revoloteando con cara de tontito, nunca fue algo que me quitara el sueño. Pero ya saben, las exigencias editoriales a veces demandan que uno revise cosas a las cuales jamás prestaría atención, y sin lugar a dudas este juego no estaba entre mis favoritos...

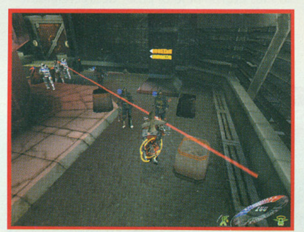


Un momento: Es de noche, así que nadie debería estar en la oficina, sólo yo... ¿Quién acaba de entrar por la puerta principal? Oigo una voz semi aflautada, ¿será una chica, o tal vez un niño? ¿Y ese ruido? ¡No puede ser, esto es producto de mi imaginación! ¡Se me viene encima! ¿Qué hago? ¡Oh, dios!...

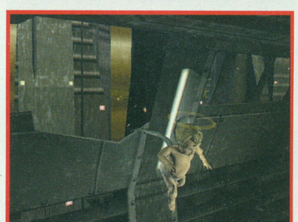
Un juego caído del cielo

Antes que nada, perdonen la interrupción. Retomemos nuestra pequeña charla. Como les iba diciendo, desde que supe la existencia de Messiah, siempre tuve la ilusión de hacer el review de este juego. Y no era para menos, ya que las primeras imágenes en video que se pudieron ver en la exposición E3 de 1998 prometían toda una revolución en el ámbito de los videojuegos. Tanta fue nuestra sorpresa, que hasta le dedicamos la tapa de nuestro número 6 (en abril de 1998, ¡parece una eternidad!) a ese simpático querubín con ese rostro angelical, que transmite por sus bellos ojos celestes una inteligencia innata, como siempre mencioné.

Y nuestra ansiedad se vio multiplicada por diez el año pasado, cuando nuevamente, en la E3, pudimos ver a Bob en acción dentro del stand de Interplay. Aunque la beta no era muy estable que digamos, ya se podía ver el potencial de Messiah y su sensacional engine. Parecía que faltaba muy poco para que nuestro sueño se hiciera realidad...







Pero nos equivocamos. Shiny tuvo que aceitar las alas de Bob en reiteradas ocasiones, y tanto ajuste hizo que la fecha de salida se retrasara una y otra vez, haciendo que el día de nuestra redención se alejara indefinidamente. Y llegó el 2000, y cuando menos lo esperábamos, Messiah dijo presente, para sacudirnos de la cabeza los conceptos preexistentes de que en el ámbito de los videojuegos estaba todo inventado, con una historia digna del mejor libro de ciencia ficción.

El lado oscuro de la luna

La historia es un tanto larga, pero créanme que vale la pena. Dice más o menos así...

La Tierra ha cambiado. Huele mal y se ve peor de lo que huele. La ley tiene una nueva

doctrina de moral y brutalidad física, inspirado por un nuevo régimen basado en el dinero, tecnología y mito. Los líderes de la Tierra ya no se preocupan por la gente. La vida es una comodidad barata, y luego de cientos de años la población ha decidido tristemente adoptar esta filosofía como su religión y gobierno.

La ciencia domina el mundo. Las computadoras trabajan incansablemente para sus creadores, descubriendo los misterios del mundo. Toda esta nueva información es dirigida a los cerebros de los dictadores, dándoles un intelecto superhumano. El nuevo líder de este caótico planeta es conocido como "Father Prime" (o el Primer Padre), y su búsqueda es aterradora: Ahora que la existencia del cielo y el infierno están comprobadas, quiere encontrar la forma de desafiar a Dios y al Diablo ¿A cuál de ellos tratará de controlar primero?

En algún lugar del lado oscuro de la luna, existe una edificación construída por los Padres. Allí han erigido un portal que los lleva directamente al Infierno y al mismísimo Satán. Los Padres tienen la teoría de que Dios es demasiado poderoso, por lo que suponen que controlar al Diablo puede ser una posibilidad infinitamente más sencilla. De ahí, la conquista del Paraíso es sólo cuestión de tiempo. Y todos sabemos lo que pueden llegar a hacer si dominan estos dos lugares místicos...

Por supuesto, Dios conoce las intenciones de los Padres. Y su defensa seremos

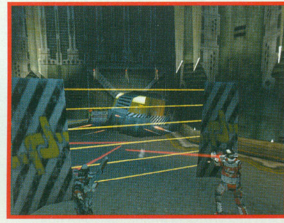


nosotros, en la piel de Bob.

Esta sería la base de esta atrapante historia. Como es obvio, más adelante descubriremos que todo no es lo que parece...

Cuando menos lo esperan

La mecánica del juego es bastante sencilla, y tal vez ése sea uno de los motivos del éxito de Messiah. El tema es el siguiente: Durante todo el juego Bob (nuestro angelito) deberá pasearse por las calles de este mundo apocalíptico (más exactamente la ciudad de Faktur), pero como la mayoría de los habitantes son bastante poco amistosos, lo más aconsejable es pasar desapercibido ¿Cómo se logra semejante tarea? Posesión. Nuestro muchacho tiene la habilidad de meterse en el cuerpo de otras personas, controlando completamente a la víctima hasta que deseemos abandonarla. Si hacemos la posesión y no somos vistos por ninguna criatura hostil, podremos pasear libremente por donde querramos, covirtiéndonos en uno más. De esta forma el querubín podrá ingresar a lugares que anteriormente le pueden estar vedados. Y lo mejor de todo es que también adquirimos las habilidades del cuerpo poseído, como por ejemplo ser un integrante de la ed... perdón, decía, como por ejemplo convertirnos en un ingeniero sin necesidad de cursar ninguna carrera tediosa. Algo así como



un método acelerado por correo, pero instantáneo.

El angeluz tiene la habilidad innata de volar, cosa que será muy útil en muchas ocasiones, pero como es un enviado de la luz, no puede tomar ningún arma de las que encontraremos en el juego. Para poder meter bala es necesario poseer alguno de los transeúntes, y dicho sea de paso algunos tienen ciertas características que son muy útiles, como por ejemplo los policías, que poseen tres niveles de zoom en sus cascos de "última tecnología", algo realmente útil si queremos silenciar a algún personaje sin ser vistos.

Un aviso: No bien se pongan en el modo de acción (léase dejar el arma lista para disparar) los que nos rodean considerarán que estamos amenazándolos, por lo que nos instarán a que depongamos nuestra actitud, de lo contrario se puede armar una gresca más que interesante.

De todas formas a no preocuparse, ya que el querubín utiliza los cuerpos que posee como escudos humanos, por lo que todo el daño que nos inflinjan mientras estemos en nuestra forma alada será compensado con la energía del huésped, y mientras estemos bajo ese disfraz, él será el que reciba el daño

La posesión

Sin duda el aspecto más importante del juego, tiene ciertas reglas que hay que respetar para no tener inconvenientes mayores. A saber:

a) La posesión se puede realizar por distintos lugares, todo depende del nivel de dificultad con el que estemos jugando. Si es en modo Easy (Discípulo), se puede "entrar" al cuerpo de nuestra víctima por donde querramos, o sea, por el frente, los costados o la espalda. Si jugamos en modo Normal (Profeta), sólo podremos acceder al cuerpo por los costados y la espalda. Por último, si elegimos el modo Difficult (Mesías), la única forma de poseer el cuerpo es por la espalda.

b) Tengan en cuenta que si eligen el último modo (Mesías), cuando el huésped muere (puede ser a causa de un enfrentamiento armado o una caída), también morirá Bob. Esto no ocurre en los otros modos de dificultad.

c) Para poder poseer al cuerpo sin inconvenientes, es necesario elevarse un poco del suelo presionando varias veces el botón derecho de mouse. Si estamos en el piso la posesión no funcionará, lo que significa que seremos presa fácil de eventuales mirones.



por nosotros. ¡Lo que se dice un sacrificado por la causa!

A los saltos

Bueno, ahora vamos a comentar un poco qué es lo que hay que hacer en el juego. Como mencionamos anteriormente, nos han enviado con una misión específica, y para realizar nuestro cometido deberemos sortear una serie de obstáculos. O sea que el Messiah es algo así como un arcade de en tercera persona, en donde se ven mezclados la exploración, la resolución de puzzles y la habilidad para salir ilesos de los saltos más espectaculares. Todo integrado de una forma impecable, para que nunca sintamos que el juego se vuelve algo tedioso. Para que no nos perdamos en la laberíntica ciudad, de vez en cuando nuestra cabeza resonará, avisándonos que nuestro "amo" nos quiere comunicar algo importante.

Los que consideraban al Messiah como un arcade de esos a puro tiro, están equivocados. Es más, en la mayoría de las ocasiones es mucho más inteligente buscar una solución pacífica a los dilemas que se nos plantean, lo que nuestros huéspedes agradecerán eternamente.

¿Viste Blade Runner?

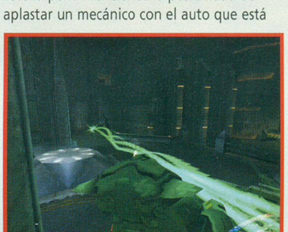
Una nota aparte merecerían los gráficos y la ambientación de esta maravilla. Más aún teniendo en cuenta que Messiah venía siendo desarrollado hace más de tres años. Si chequean las fotos que publicamos en el número 6 de la revista, verán que el aspecto del mismo es casi idéntico. Y lo mejor de todo es que estos 36 meses no han dejado mal parado al producto de Shiny, ni mucho menos. Con sólo admirar la grandeza de las locaciones, uno se da cuenta la cantidad de tiempo que se le dedicó a este aspecto. En una ocasión tenemos la oportunidad de salir a una terraza de un edificio, y al contemplar el paisaje no podemos hacer otra cosa que recordar el clásico de Ridley Scott, "Blade Runner": Minúsculos autos paseando por una interminable autopista, sobre un fondo atestado de gigantescos edificios. Y por supuesto, los infaltables carteles publicitarios.

Tal vez las texturas no rivalicen con las de Quake III Arena, pero así y todo hay que anotarles un poroto a los programadores de Shiny. ¡Bien hecho!





Otro tema que vale la pena destacar es la cantidad de actividad que ocurre dentro de la ciudad, al margen de lo que nosotros hagamos, como por ejemplo las recurrentes peleas entre los policías y los Chots, inmundos seres a los cuales no se les entiende absolutamente nada, o los pequeños y morbosos detalles de violencia gratuita, de los cuales vale la pena mencionar la posibilidad de aplastar un mecánico con el auto que está reparando. ¿Qué esperaban, si esta ciudad es un caos?



Prepárense para la aventura

Como en todos los casos, hay algunos puntos negativos en Messiah, pero que de ninguna manera opacan sus bondades. Para comenzar, a los más duchos en el tema la aventura les parecerá un tanto corta, especialmente después de haber esperado tres años la llegada del mesías. Por el otro lado, es algo injusto que nuestros atacantes tengan munición ilimitada mientras nos atacan, pero al momento de poseerlos, los cartuchos escasean. Esto se ve doblemente agravado en el caso de las armas más poderosas.



Pero estos detalles no deben amedrentarlos, ya que sin lugar a dudas el Messiah es uno de los arcades más ingeniosos y divertidos que han pasado por nuestras computadoras en esta primer cuatrimestre del año, uno de los pocos productos que valió la pena esperar...

¡Ah! Qué sensación extraña! Creo que tuve un ligero desmayo, tal vez por estar demasiado concentrado en la pantalla... ¿Qué les estaba diciendo? Ah, sí: Jamás tuve la intención de hacer el review de este juego...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Uno de los arcades más esperados, y un dolor de cabeza menos para el presidente de Shiny.
LO QUE SI: La ambientación. El tema de la posesión. Bob (nuestro alado amigo). El desarrollo de los personajes. La inteligencia artificial de los enemigos. Los efectos de sonido.
LO QUE NO: Un poco corto, luego de tanta espera. ¡Queremos más!

93%

FICHA TECNICA

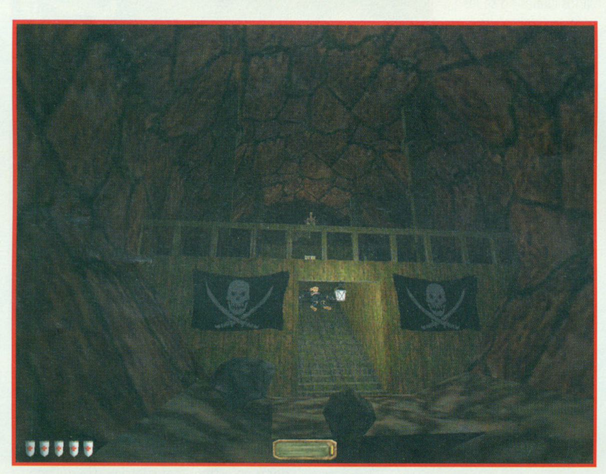
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Looking Glass Studios / Eidos Inetractive
INTERNET: www.eidosinteractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 490 MB libres de espacio en disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PREMIO X XTREME



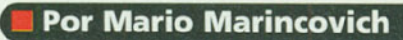
Thief II: The Metal Age

Aprendan, pequeños ladronzuelos de mi alma








Por Mario Marincovich

Todos esperábamos una segunda parte de este apasionante juego. Que Garret se calzara el arco a su espalda, sus flechas, unas granadas luminosas, unas pociones curativas y pudiéramos lanzarnos a la increíble aventura de robar sin matar, sí, aunque suene estúpido a esta altura de la vida.

Lo bueno es para siempre

Qué buen juego es Thief. ¿Hace falta que lo explique? Bueno, entonces me voy a tomar unas líneas. Mientras hay empresas que utilizan toda la tecnología del mundo y años de investigación para lograr juegos 100% rebosantes de adrenalina como Quake y Unreal, también hay empresas que ponen todo su ingenio, guiones increíbles, un entorno muy bien recreado por sonidos, música ambiental (que nos hace caer las medias) y gráficos para lograr juegos de culto como el que nos ocupa, Thief II: The Metal Age.

Looking Glass Studios trajo en 1998 Thief: The Dark Project, o como ellos lo llamaron el "first person sneaker", algo así como juego en primera persona (pero a hurtadillas). Ese año fue sin dudas el momento de consolidación de esta empresa, que compitió nada más ni nada menos que contra la salida de Half-Life y de Rainbow Six. Pero este juego la rompió, basó sus fuerzas en escaparle a las peleas en vez de buscarlas y en jugar con los nervios de nuestros pobres adversarios que escuchaban ruidos por doquier pero nunca llegaban a encontrarnos.

¿Qué nos traen de nuevo?

Ya no están más esas molestas misiones contra los zombies en donde repartíamos a diestra y siniestra, y sin embargo las bolas de carne seguían apareciendo. Aunque esta nueva versión nos deja alguna que otra sorpresita al respecto.

Ahora el Thief 2 se basa mucho más en historias con humanos y las nuevas máquinas, una mezcla entre androide y monstruos metálicos creados por un tal Karras, un viejo medio loco con la voz (atención, fanáticos) igual, pero igual, ¡a Dr. Evil de Austin Powers! Nos divertiremos especialmente en la misión en que deberemos meternos en su mansión donde Karras da una fiesta a la que no asiste, pero deja unos tocadiscos con grabaciones que deberemos

reproducir. Que tipo loco.

Estas máquinas creadas por unos técnicos (adivinen, también medio locos) ya están esparcidas por toda la ciudad, usadas especialmente en sistemas de seguridad, dificultando muchísimo nuestro sagrado trabajo. Muchas de estas máquinas podrán ser desactivadas con un simple flechazo de agua, otras en cambio serán implacables y ante el más mínimo movimiento que hagamos a la luz de las antorchas activarán las alarmas.

Como adelanto técnico para Garret se encuentra la Scouting Orb. Si hacen memoria, Garret perdió su ojo en una de las misiones del primer Thief y lo remplazó con uno mecánico; ahora lo modernizó a tal punto de tener un dispositivo que se puede lanzar hacia un lugar de difícil acceso y con el uso de una cámara interior transmite los posibles problemas a vuelta de la esquina directamente a su ojo y por ende a su cerebro.

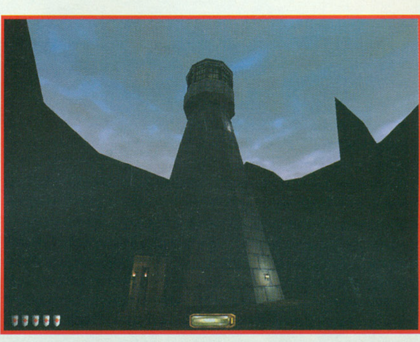
No todo son luces de colores

Ya sé que quieren las comparaciones gráficas con otros juegos, pero déjenme aclararles una cosa: Thief II es la antítesis de Quake. No me tomen a mal, las lucecitas y las texturas de Quake son increíbles pero hay que darle un poco de crédito a nuestro pollo por tener una engine con texturas a 16 bits (en la versión anterior usaba 8) y resoluciones de hasta 1600x1200. Y además los diseños de los niveles son increíbles, contando entre ellos a los objetos que los ocupan. En Thief II hay más o menos 20 guardias en todo el escenario promedio actuando constantemente, y cuando matamos a uno de ellos no desaparecen por arte de magia (como en otros) sino que los podemos cargar y esconderlos, o hasta tirarlos al agua si nos gusta ahogar personajes.

Y, por último, la arquitectura. Increíblemente bella. Con niveles como el del asalto al banco en donde la estructura del mismo se alza frente a nuestros ojos de una manera abominable. Que poético.

Intensificar los sentidos

El desarrollo de las misiones es sin lugar a dudas el mejor que he visto. Sin dudas mejor que mi ahora excampeón Half-Life. Con una detallada hilación entre ellas y videos con relatos según se va dando la historia.



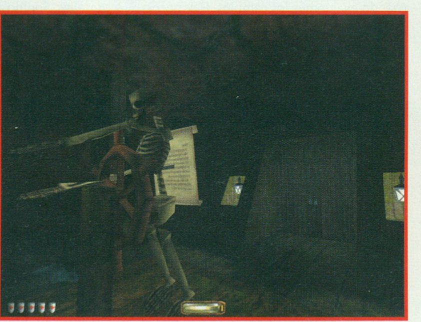
No vamos a tener que meternos en lugares raros tantas veces como en la primera entrega. Ahora las misiones se desarrollan en bancos, complejos de seguridad, almacenes en los puertos y en mansiones colmadas de gente.

Son 16 las misiones de esta segunda parte; y no crean que son pocas, el promedio a grandes rasgos de tiempo es más o menos unas 2 horas y media para investigar a fondo cada nivel. Cada misión tiene lo suyo y cabe destacar el arduo trabajo de Looking Glass Studios en darle vida a esta ciudad, que recorreremos a veces por sus techos, donde encontrar dos pares de guardias insultándose de edificio a edificio será sin dudas digno de verse.

La interactividad que generaron entre los personajes mientras vamos avanzando en los niveles es grandiosa. Conversaciones, insultos, ofrecimientos y otras cosas serán las que escuchemos a medida que avanzamos entre las sombras. Lamentablemente, esta versión no viene con subtítulos, por lo que algunas cositas se nos escaparán de nuestro dominio en el idioma del norte.

Bond, James Bond

Finalmente lo que más nos llama la atención es la dificultad. Jugándolo en el nivel medio (Hard) algunas ya son de por sí difíciles. Como meterse en un complejo de alta seguridad, una especie de departamento de policía y tener que ir a la oficina de fulanito, robarse algo, ir a la oficina de menganito y dejar ese algo y tomar eso otro, que deberemos depositar de vuelta en la oficina de fulanito; también por si fuera poco robar 1000 monedas y porque te quiero mucho solo podés matar a 2 guardias para que no parezca algo fuera de lo común. ¿Quién soy, James Bond? Y eso que lo pongo en nivel medio, porque en el nivel de dificultad más alto en casi todas las misiones nos pedirá que no matemos a nadie, ni siquiera podremos noquearlo con nuestra cachiporra.



Resumiendo

Thief II: The Metal Age es un juegazo, que acierta todos los disparos en el centro justo de nuestros requerimientos. Quizás esas mínimas fallas en su inteligencia artificial no lo dejen ser perfecto, pero sí abre un camino en esta era en la que creemos haberlo visto todo y pensamos que nadie puede crear algo nuevo. Quién sabe qué nos deparará el futuro; quizás un nuevo ladrón aparezca, con otra engine y con la capa de otra empresa para deslumbranos y empujarnos cada vez más en estas ocultas artes del choreo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un juego en primera persona donde la adrenalina nos sube no por matar gente sino por permanecer ocultos.
LO QUE SI: La intensidad de las misiones, la ambientación, que nos pone muy nerviosos.
LO QUE NO: La dificultad, algunos niveles son tan grandes que tenemos que tener mucha máquina para jugarlos.

90%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Attention to Detail, ltd. / Psygnosis, Ltd.
INTERNET: www.rollcage-game.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 50 MB libres en el disco rígido, placa aceleradora 3D, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 5 jugadores vía TCP/IP, Split Screen.



Rollcage Stage II

El complemento ideal para nuestras aceleradoras 3D



¡Rollcage Stage II multiplayer no se suspende por lluvia!

Por Durgan A. Nallar

En abril de 1999 llegó a la redacción de XPC un juego de Psygnosis que, aunque esperábamos que fuera bueno sólo por proceder de los creadores del clásico WipeOut, superó con facilidad nuestras expectativas, convirtiéndose en apenas una hora de juego en uno de los títulos del mes. Rollcage nos puso de cabeza. Justo un año después, aparece a toda velocidad su secuela, Rollcage Stage II, otra vez para maravillarnos.

No es nada fácil destacarse en un género atiborrado de títulos muy similares entre sí. Ni siquiera podríamos contar la cantidad de juegos de ficción futurista cuya propuesta consiste en correr contra otros vehículos equipados con armamento pesado. La única diferencia entre estos títulos suelen ser la clase de máquinas que podremos conducir, desde motos voladoras -o no- hasta extravagantes tanques antigrávidos. En Rollcage Stage II estaremos conduciendo unos coches similares en apariencia a aquellos guiados por radiocontrol, al tiempo que colectamos armas para usarlas contra los demás competidores y embestimos edificios y objetos con el fin de obstaculizarlos. Los coches de este producto son indestructibles, capaces de volar decenas de metros impulsados por una explosión enemiga y seguir corriendo patas para arriba al caer nuevamente al circuito; pueden trepar a más de 500 Km/h por techos y paredes, donde encontrarán power-ups y armas especiales. Rollcage podría ser un juego más de los tantos que abundan en el género. Es la suma de todas sus características, en cambio, la que convierte a este niño mimado de la compañía británica Attention to Detail en uno de los mejores juegos de carreras de fantasía que existen en la PC. La jugabilidad de Rollcage Stage II es altísima, y eso provoca una adicción terrible a los pocos minutos de finalizar la pequeña instalación de 50 MB y acelerar en la primera pista.

¿Vale la pena comprarlo si ya tenemos al primer Rollcage? Creemos que sí, siempre y cuando evaluemos los cambios. Hay pocos, pero verdaderamente importantes. Esta vez, el manejo de los autos indestructibles es más fácil, pues uno de los inconvenientes de Rollcage, el manejo de cámara cuando saltábamos por los aires, se ha solucionado por completo; antes nos desorientábamos al caer y muchas veces salíamos rajando para el lado contrario. Esta vez no perderemos esos valiosos segundos indispensables para alcanzar la meta a tiempo gracias al ajuste en el sistema de visión.

Por otro lado, la nueva versión de Rollcage viene con un circuito que sirve de entrenamiento para aprender a dominar un coche básico, sus movimientos, armas y el control de la habilidad que permite correr por las paredes, aprovechar las señales aceleradoras -capaces de lanzarnos como flechas hacia delante- y utilizar las rampas de salto. La dificultad de este tutorial se incrementa y habilita nuevas pistas hasta que salimos convertidos en expertos conductores. Hay muchos modos de juegos para uno y dos jugadores, con varias formas de competencia, desde el simple Arcade hasta torneos que consisten en destruir la mayor cantidad de edificios y objetos de la pista. Tomaremos parte en numerosas ligas, limitadas por tipos de vehículos y el dinero en nuestra cuenta. Más y más circuitos se irán habilitando en respuesta a nuestro progreso, así como mejores coches. El armamento que recogeremos de pasada en las pistas son más sofisticados aún que antes, yendo de los clásicos cohetes buscadores hasta escudos expansivos que levantan del piso a los demás competidores, sacándolos del circuito. Hay otras armas como vórtices temporales y ataques electromagnéticos que distorsionan la imagen en pantalla.

Gráficamente, es SOBERBIO. Pocos juegos del género alcanzan el nivel de detalle y belleza de este título, cuyo engine soporta efectos especiales, fantásticas explosiones, luz multicolor dinámica, bump-mapping y texturas de alta resolución; es decir, todas las características que hacen agradecer la existencia de las placas aceleradoras 3D. El diseño de las pistas es magnífico, rico en detalles. Sonido y música, perfectos. Rollcage Stage II es divertido y muy adictivo. Como decía Carlitos Balá, es un festival pal ojo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La secuela de Rollcage se ve y se juega aún mejor.
LO QUE SI: Calidad exquisita en cada detalle. Impresionantes gráficos. Opciones variadas. Jugarlo en multiplayer por LAN es super divertido.
LO QUE NO: Pocas diferencias, aunque importantes, respecto a Rollcage.

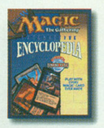
88%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Wizards of the Coast, Saltmine Creative, Inc.
INTERNET: http://www.wizards.com/electronic
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 100 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98. Internet Explorer 3.02, acceso a internet.
SOPORTE MULTIPLAYER: Via internet

PROMEDIO **40%**

Magic Interactive Encyclopedia



La tiendita del terror, en su versión software

Por Mario Marincovich

Si escucharon hablar alguna vez de Magic: The Gathering o Magic: el Encuentro, sabrán que es el mejor juego de mesa y estrategia de todos los tiempos. Pero, ¿puede la misma empresa que lo creó incursionar en nuestras PC y lograr un producto digno?

¿Qué es Magic?

Magic: el Encuentro (llamémosle de ahora en más MTG, por Magic: The Gathering) es un juego de cartas intercambiables creado en 1993 por Richard Garfield, un flaco (en aquella época) que soñaba con hacer un juego de mesa propio, para lo cual se juntó con unos amigos en el sótano de la casa y dieron rienda suelta a su imaginación. Terminaron haciendo un juego de cartas y fundando una compañía llamada Wizards of the Coast (recientemente adquirida por Hasbro, sí, la misma que compra todo, desde Magic hasta Pokémon), y desde hace ya 7 años que el juego es el más vendido de la historia. Lo llaman el ajedrez del 2000 y es el juego de estrategia más atrapante que se haya inventado.

Les recomendamos que vayan a su comiquería más cercana o contacten a un amigo que sepa jugar, porque en sólo una página no podríamos explicar el funcionamiento ni la estrategia del juego.

Hecho por... ehh... alguien

Wizards ya había incursionado junto a Microprose en un juego arcade en el que nos enfrentábamos a diferentes criaturas en un mundo llamado Dominia. Por desgracia, la máquina jugaba tan mal que la gente no quería saber nada con este producto. Tras un año, Wizards sacó una actualización tratando de solucionar el problema. Pero la actualización seguía haciendo jugadas propias de un nene de 5 años, así que el público se limitó a usar los CD como freesbe en sus vacaciones. Fue entonces que Richard planeó algo diferente: se dio cuenta de que hacer un programa donde una computadora de escritorio pensara jugadas equivalentes a las de Big Blue jugando contra Kasparov eran imposibles. Dijo: "Hagamos un programa para que jueguen dos humanos via Internet..."

Y asi fue que nació esta Magic Interactive Encyclopedia (MiE), un soft bastante pituco pero al parecer hecho por jugadores de fútbol americano en vez de MTG.

Soft a cuerda

Lo mejor de la enciclopedia se basa en poder ver los dibujos de las cartas y crear inventarios de nuestra colección. Tuvieron que llenar todo un CD de imágenes para que por lo menos valiera la pena comprarlo. Podemos ver descripciones, erratas, estadísticas de cartas que quizás nunca vimos, imprimir mazos, ver sus rarezas, en fin, un montón de cosas que terminan en un punto: hacen al programa lento. Lo testeamos en una P2 300Mhz con 128 MB de RAM y se movió entre pantallas relativamente bien, pero cuando fue probado en una MMX 266Mhz con 64 MB de RAM, fue el Apocalipsis. Para ver cada carta es la muerte, si queremos armar un mazo para jugar on line, se tarda tanto que al llegar no queda nadie en el server y ni hablar si se pretende armar un inventario... La opción de búsqueda es también otro punto patético, ¿cómo puede ser que para buscar una carta haya que hacer 25 clicks?

Y cuando llegamos a la parte de jugar on line, es el summun de lo malo, más malo que lo malo jamás hecho. Encima de seguir siendo lento, hay que conectarse vía Explorer o Netscape a un servidor en Estados Unidos (lento como una tortuga) y buscar algún masoca que le guste el programa (¡u otro reporter como yo, je!) para luego intentar sobrevivir a una conexión sumamente lenta.

La competencia

MiE se enfrenta a dos titanes de Internet y que encima son freeware (gratuitos): Apprentice (para armar mazos y jugar on line) y Suitcase (para hacer inventarios). Los dos juntos forman una pareja hasta ahora indestructible desde hace un par de años. Se preguntarán por qué; pues porque se dedican a lo que saben, por eso. Apprentice es un programucho super fácil de usar y que funciona rápido, donde se puede armar un mazo en dos minutos y jugar en cuatro. Y Suitcase es otro rápido programa, que arma mazos e inventarios que para colmo son exportables tanto a Access como a Excel, por si se desea mantener una base de datos.

En conclusión, MiE podría haber sido un soft de increíbles proporciones si tan sólo sus programadores se hubieran detenido a analizar que las millones de personas que juegan MTG aman a Apprentice y a Suitcase por su simplicidad y no por sus limitadas capacidades gráficas.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Enciclopedia del juego de cartas Magic: The Gathering. Con soporte para poder jugar vía Internet contra otro humano.
LO QUE SI: Las imágenes de las cartas.
LO QUE NO: Muy lento en todos sus aspectos, superado ampliamente por la competencia.

40%

PROMEDIO **71%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Index / Canal Multimedia
INTERNET: www.draculagame.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 133 MHz, 16 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 5 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Dracula Resurrection

Transilvania mi amor

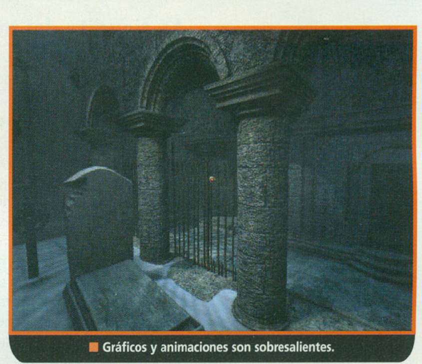
Por Malvina Zacarías

Hace siete años, Jonathan Harker derrotó en una feroz lucha a Dracula. Clavando una estaca en su corazón y luego dejando que los dedos del sol hicieran su parte, el conde quedó reducido a cenizas. Desde entonces, Mina, ahora su esposa, sufre de sonambulismo, personalidad alterada y terribles pesadillas. Esta mañana, cuando estaba sola, fue presa de una fuerza extraña que la obligó a regresar a Transilvania en busca de una explicación a todo lo que le está sucediendo. Debemos encontrar a Mina antes que amanezca. ¡Antes que sea demasiado tarde!

Nos encarnamos en Jonathan Harker, el joven héroe de la célebre novela de Bram Stoker. Ambientada en los escenarios de la obra recorreremos los parajes de Transilvania que, como sus habitantes, siguen tan enigmáticos como antes. Esto aumenta nuestro temor y apuro.

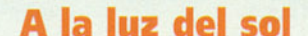
De Londres a Transilvania

Todo comienza en una posada en pleno corazón de los bosques de Transilvania. Barina, su dueña, protege el lugar adornándolo con ristras de ajos. Ella, junto con su cliente, Misha, serán nuestro único recurso para encontrar el camino al castillo. Tendremos que dialogar con ellos acerca de los elementos que encontremos para obtener pistas que nos ayuden a resolver los puzzles. Desde la posada hay varios senderos que nos llevarán al cementerio, al calvario, a un puente, a una cabaña y a una mina. Pero, en la búsqueda del castillo, el aspecto de abandono, el silencio audible y el crujir de nuestros pasos nos acompañarán toda la aventura. La luna será nuestra linterna y el amor nuestra arma más poderosa. Enfrentaremos una oscura y silenciosa excavación minera apuntalada con frágiles vigas desde donde saldremos al cementerio del castillo. Una vez adentro del tenebroso edificio, las cosas se pondrán aún más difíciles. Aquí conoceremos a Dorko, una vieja hechicera que desde su celda accederá a ayudarnos con la condición que recuperemos un talismán secreto. Tendremos que activar varios mecanismos para descubrir los pasadizos celosamente camuflados. Nos toparemos con tres magníficas y sensuales mujeres vampiro de la orden del conde Vlad en una de las escenas más fascinantes del juego. Pero nada ni nadie tendrá que detenernos para recuperar a nuestra amada esposa.



Gráficos y animaciones son sobresalientes.

A la luz del sol



Es una aventura corta con ribetes de romanticismo. Nos desplazamos por escenarios estáticos en los que podemos girar 360° para dirigir nuestra mirada hacia cualquier ángulo. Esto nos da una verdadera sensación de estar dentro de la escena. Gráficos 3D bellísimos y excelentes animaciones son el marco para doce personajes también tallados en 3D. Muchas de nuestras acciones se manifiestan a través de animaciones que se funden casi a la perfección con el resto del juego. Por ejemplo, subir o bajar una escalera, cavar o encender una lámpara. Tanto para agarrar los elementos como para asociarlos con los de nuestro inventario, debemos acercarnos a ellos hasta obtener una visión fija.



La música es excelente también. El grito de los búhos, el crujir de la madera, el aleteo de los murciélagos o las bisagras chirriantes de las puertas logran hundirnos en el clima misterioso de la historia. Los puzzles recién se complican en el castillo. El juego se presenta en inglés, francés o italiano.

Falla en la pretenciosa idea de ser una secuela de Dracula y no aprovechar la participación del conde, cuya personalidad le daría más fuerza a la aventura. Con gráficos excelentes, animaciones cinematográficas, dificultad media de los puzzles y una interface dinámica, es una aventura que no hay que pasar por alto.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Una aventura gráfica sobre la clásica historia de vampiros.
LO QUE SI: Los gráficos. Las animaciones 3D. La música. Los puzzles.
LO QUE NO: La no participación del personaje de Dracula. Versión en inglés sin subtítulos.

71%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: New World Computing / 3DO / Tele Opción
INTERNET: www.mightandmagic.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, 375 MB libres en el disco rígido, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO **50%**

Might and Magic VIII



Una saga que se vino a pique

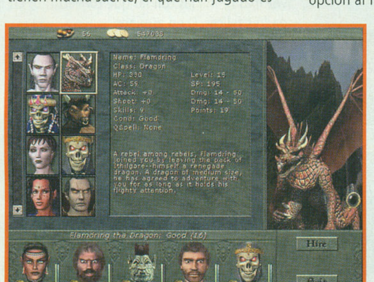


Por Pedro Federico Hegoburu

Cómo pudimos ser tan tontos de jugar "Might and Magic VIII: Day of the Destroyer" sabiendo que pronto disfrutaremos de Baldur's Gate II, Icewind Dale, Vampire: The Masquerade o Neverwinter Nights? ¡Pero gracias a Xtreme PC, ustedes los lectores se salvarán de este desastre!

Probablemente hayan jugado alguno de los títulos "Might and Magic" (M&M). Claro, con éste ya son 8, y por la ley de las Probabilidades, si les gustan los Juegos de Rol entonces hay chances de que hayan instalado en su PC alguno de estos títulos. Si tienen mucha suerte, el que han jugado es M&M 6, probablemente el mejor de la serie. Con un engine acorde a los tiempos y una historia sólida, fue una buena inversión de su dinero.

Ahora bien: si tienen realmente mucha pero mucha suerte, han comprado XTREME PC, han leído esta nota y se han ahorrado de comprar Might and Magic VIII: Day of the Destroyer.



¿Yo, el salvador?

Esta entrega de la serie comienza donde terminó la última: el mundo está a salvo, pero un ser extraño aparece en la ciudad de Ravenshore, invoca un pilar de cristal que emerge de la tierra y abre simultáneamente portales inter-dimensionales en cuatro locaciones de Jadame, uno por cada elemento: fuego, aire, agua y tierra. Ha llegado el momento de ponerse a trabajar nuevamente en esta ardua tarea de salvar el mundo. ¡Lástima que a nosotros no nos salvaron de este engendro que es M&M 8!

Como primera novedad, en M&M 8 podemos crear un único personaje (y no un grupo, como en M&M 7). Las clases disponibles (segunda innovación, por su variedad) son Caballeros y Clérigos Humanos, Nigromantes, Vampiros, Elfos Oscuros, Minotauros, Trolls, cada uno con su pro y su contra. A pesar de no ser una opción al inicio, si hacen las cosas bien puede unirse un Dragón a su grupo, aunque el juego se hace desparejo con estas máquinas de matar a su lado. Imaginen si pudieran ser un Dragón ustedes mismos desde el principio...

Nuestra impresión del juego

En M&M 8 vemos todo desde una perspectiva en primera persona. El combate es en tiempo real o por turnos (al fin algo a favor) pero es excesivo. También hay muchas aventuras por cumplir: las hay primarias (requisitos para terminar el juego) y secundarias (para ganar dinero o experiencia) en tanto dialoguen con toda la gente que pulula por este mundo virtual. Por lo general, las aventuras requieren que entreguemos algo a alguien, para lo cual habrá que encontrar el objeto, o el destinatario: ¡nunca antes me había sentido como un cartero!

Los monstruos que se cruzan en nuestro camino son sprites en dos dimensiones que se distinguen unos de otros por la paleta de colores. Como si esto fuera poco, el engine es el mismo que M&M 6; o sea, completamente anticuado.

Quizás lo mejor de M&M 8 sea el desarrollo de nuestros personajes (hasta cierto punto). Porque si bien hay muchas habilidades para mejorar, cada vez que podamos subir de nivel Novicio a Experto y luego a Maestro y Gran Maestro deberemos entrenar con un NPJ, y para ello primero deberemos encontrarlo. ¡A recorrer el mundo se ha dicho! O pueden ahorrarse el esfuerzo y el dinero y esperar otros títulos...



XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un RPG con engine anticuado ¡pero termina la saga de Might & Magic! ¡Hurrah!
LO QUE SI: El fan lo va a disfrutar. ¿Ya dijimos que termina la saga M&M?
LO QUE NO: Es más de lo mismo. El engine es vetusto. Está mal balanceado.

50%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creature Labs / Mindscape
INTERNET: www.creatures3.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, 300 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.



Creatures 3

Adorables hijos del Huevo Cósmico



Por Mariano Firpo

Tamagotchi significa algo así como "adorable huevo". La idea vino a la mente de una japonesa de 31 años llamada Aki Maita cuando vio en el tren a unos chicos sin mucho que hacer. Pensó entonces en crear unas mascotas virtuales para entretenerlos y propuso su idea a la compañía de juguetes Bandai. Al poco tiempo, los Tamagotchis aparecieron en forma de llavero electrónico y fueron un éxito mundial, vendiendo más de 40 millones de copias. La mascota nacía a partir de un huevo y dependía de nuestro cuidado y afecto. Estas amigables criaturas migraron a la PC con juegos como Petz y Creatures.

De acuerdo a la línea temporal de Creatures, esta tercera versión se desarrolla dos años antes que la primera entrega, en una nave espacial creada por los Shee, los diseñadores de las tres razas que habitan en ella, y abandonada cuando sus primeras criaturas, los Grendels, unas repugnantes y agresivas formas genéticas, infestaron la nave y descontrolaron todo. Los Ettins fueron su segunda creación, dóciles, pero de poca inteligencia y, para colmo, cleptómanos. El éxito llegó con los Norns, unos "Gremlins" que aprendían rápido, eran pacíficos y hermosos; o sea, excelentes sirvientes.

Nuestro objetivo consiste en explorar la nave con los Norns, adecuar su funcionamiento y tratar de vivir en paz y armonía con nuestros vecinos, mientras vemos cómo aprenden y se desarrollan nuestras mascotas. La nave posee cuatro terrarios: una jungla, un desierto, un acuario y el hogar de los Norns. En los primeros dos se desarrollan los Grendels y los Ettins, quienes no tardarán en llegar a nuestras tierras para hacer de las suyas. Cada uno de estos ecosistemas posee una flora y fauna muy bien equilibradas. Los insectos polinizan las plantas, las aves se alimentan de éstos y la cadena alimenticia de extiende a lo largo de otras especies. Podemos traer animales de otros terrarios pero... ¡OJO! El equilibrio es algo muy delicado. En uno de los mundos se nos ocurrió agregar a nuestro lago una piraña y en pocos segundos el lugar se convirtió en "El lago de la Muerte", y cada criatura que ingresaba se convertía en huesitos.

La enseñanza es algo esencial a la hora de poner la nave y nuestras mascotas en su lugar. Si queremos que una criatura camine hacia la derecha y está empeñada en hacer lo contrario, podemos retarla, forzarla o pedírselo. Existe un cuarto de enseñanza en donde pueden aprender las palabras básicas (en inglés): derecha, izquierda, descansar, comer, huir, pegar, amor (o, como dijo nuestro compañero Rolo cuando revisaba Creatures 2, "la chanchada"). Todo esto lo aprenden en pocos segundos; por otro lado, los nombres de los objetos requieren un poco más de paciencia.

La nave se halla plagada de objetos. Algunos miden la salud o el estado de embarazo, otros nos transportan a la bahía médica. Existen medidores de sustancias o generadores de olores, cañones para defenderse de los Grendels y varias cosas más. Los objetos poseen un puerto de salida y otro de entrada, lo que nos permite conectarlos; por ejemplo, si unimos un medidor de Grendel y el cañón, éste comenzará a disparar cuando el detector informe la presencia de la criatura. También podemos utilizar las distintas piezas de laboratorio como la incubadora, la máquina de fusionar genes, el generador de medicina, el módulo de inyección, la cápsula médica y otras tantas.

Creatures 3 es un juego difícil de definir. Aunque su temática se extiende a los más chicos, podemos realizar ciertos tipos de experimentos sobre los Norns que resultan, al menos, inquietantes: como inyectarles -en lugar de medicina- alcohol, cianuro, metales pesados, lactosa o diversas sustancias químicas que exceden la comprensión de un menor y de algunos mayores. La IA de los bichos es excelente, se comportan como verdaderas mascotas. Gráficamente es mejor que sus predecesores, aunque la interface es un poco engorrosa. ¡Podemos acceder a la red para bajar un manipulador de genes, tomar a una criatura en adopción o intercambiarla! Mindscape nos ofrece mascotas virtuales cada vez más refinadas con las que convertirnos en padres felices. O en asesinos.
¡A no encariñarse!

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Mascotas ficticias que parecen reales y pueden volvernos locos.
LO QUE SI: Los experimentos y cruzas, la ecología, los huevos, la inteligencia artificial.
LO QUE NO: El manipulador de genes debería estar incluido. La interface. La muerte de una mascota puede apenar a los más chiquitos. A algunos grandotes, en cambio, les parecerá divertido...

85%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.easports.com/00/nascar2000
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Serie, hasta 8 jugadores via TCP/IP y LAN.

PROMEDIO **88%**

Nascar 2000



Chevrolet, Ford y Pontiac se vuelven a enfrentar en lo mejor del Nascar para PC



Por Pablo Benveniste

Luego de Nascar Revolution y el ridículo Nascar Road Racing, EA Sports ha decidido salir a demostrar una vez más quién es el verdadero líder cuando de deportes se trata. No importa si es cuestión de ir a 300km/h o meter goles.

Los veloces autos del Nascar norteamericano han girado ya varias veces por nuestras computadoras. No tenemos que retroceder mucho en el tiempo para encontrar al todavía vigente Nascar 3 de Papyrus, un juego que no es malo pero sí poco atractivo debido a la carencia de muchos detalles propios de la categoría. Cuando la resignación de los fanáticos era el único sustento de Nascar 3, EA Sports vuelve a los óvalos para demostrar como se hace un buen simulador de esta famosa categoría. El resultado: Nascar 2000, una propuesta en la que pilotos y circuitos de la Winston Cup vuelven a la vida más fuertes que nunca. Se puede participar en toda la temporada 1999 en el lugar de uno de los 34 pilotos oficiales disponibles con sus respectivas máquinas de un total de 43 competidores por carrera. Por el lado de los circuitos, como era de esperarse, la eterna licencia de Sega con Daytona imposibilitó que el calendario del campeonato de Nascar 2000 esté completo. Por motivos desconocidos, tampoco figuran los trazados de Dover Downs Int'l y New Hampshire, pero la buena noticia es que a falta de estas tres competencias se encuentran disponibles unos cuantos circuitos de fantasía. Ninguno de estos nuevos trayectos tiene forma de óvalo, sin duda una jugada para los que no terminan de simpatizar con el dar vueltas en los Super Speedways. Salvo que uno quiera, las pistas inventadas no figuran en el campeonato que en definitiva es exactamente igual al real solo por los tres circuitos ausentes anteriormente mencionados.

Aparte del campeonato en sí, como siempre se encuentran las opciones de "carrera rápida", "carrera individual", una opción poco común que es la de enfrentar a una leyenda de la categoría y por último, la alternativa multiplayer que permite jugar campeonatos hasta entre ocho jugadores por conexión IPX o en serie.

El comportamiento de los autos es muy bueno pero por sobre todo accesible, por eso no es tan realista como Nascar 3. Aún así, Nascar 2000 cuenta con varios niveles de dificultad que permiten personalizar la capacidad de los adversarios e incluso la de nuestro propio auto. Otros ajustes posibilitan modificar el espectacular modelo de daños (haciéndolo más o menos destructivo) y las características de la carrera. Claro está que, antes de empezar cada evento, se puede ingresar al garage para configurar al auto como se prefiera. Además, fuera del juego, se incluye un programa editor de inteligencia artificial.

Gráficamente, Nascar 2000 vuelve a destacarse por sobre todos los demás. Tanto Chevrolet como Pontiac y Ford tiene su propia carrocería, cabina y texturas particulares. Cada equipo tiene sus propagandas reales que se suman a espectaculares efectos visuales. Otros aspectos destacables son el hecho de poder ver los interiores desde afuera, el modelo gráfico de daños, las vistas disponibles y la amortiguación y movimiento de las ruedas. Los escenarios no se quedan atrás. Si bien el público y algunos decorados están en 2D (como es usual), las estructuras, el terreno, los fondos y el cielo son de una calidad única. Otra cosa innovadora es el personal de boxes animado en 3D que, aunque todavía podrían mejorarse los movimientos, es una gran ventaja respecto de las imágenes inertes de otros juegos (léase Nascar 3).

El sonido es muy bueno, pero como no hay música, se limita al ruido de los motores, ambiental y las voces de los relatos e indicaciones desde boxes. Las interfaces son muy amigables, gráficamente atractivas y con conductores televisivos en la parte de campeonato.

Correr contra otros 42 competidores no es poca cosa al momento de pensar en el hardware necesario. Fuera de esto, Nascar 2000 no tendrá mayores inconvenientes en máquinas poco actualizadas.

Aún con las pocas diferencias que pueda tener con la realidad, Nascar 2000 es el juego que hasta el momento más se acerca a las verdaderas alternativas de esta famosa categoría, al menos en lo que hace a la Winston Cup del año pasado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Los potentes autos del Nascar, en el mejor simulador hasta el momento.
LO QUE SI: Los gráficos. Los modelos físicos y de daños. Los circuitos de fantasía. El sonido.
LO QUE NO: Todavía faltan algunos pilotos y circuitos oficiales.

88%

PROMEDIO **72%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Simis
INTERNET: www.gtgames.com/games/team_alligator
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, 380 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Módem, serie, hasta 5-8 jugadores vía TCP/IP y LAN.



Ka-52 Team Alligator

El caimán que llegó desde Siberia



Salvo en alta resolución, la cabina virtual no es de utilidad.

Por Pablo Benveniste

Para la continuación de Team Apache, Simis ha decidido llevarnos a una situación donde nada tienen que ver Apaches y Blackhawks, ni siquiera en el papel de adversarios. La propuesta es simple: aterrorizar a todo blindado enemigo a bordo de la última tecnología rusa en helicópteros de combate, el Kamov Ka-52 Alligator.

El heredero del Werewolf

Muchos se acordarán del Ka-50 Hokum, también conocido como Werewolf, al cual hemos enfrentado más de una vez, aunque sólo pudimos pilotarlo en un viejo arcade de Novalogic de la serie Comanche. Para familiarizarnos rápidamente, el Alligator es un primo hermano del temible Hokum, con la diferencia básica de tener piloto y oficial de armas en vez de un solo tripulante. En Team Alligator, tomaremos el rol del piloto y por lo tanto estaremos liberados de la tarea de escoger y apuntar a los objetivos. Si bien al momento de disparar nuestro dedo será el verdugo, el hecho de no tener que preocuparnos por "enganchar" al enemigo es algo que simplifica lo suficiente como para que Team Alligator logre un equilibrado balance entre realismo y accesibilidad.

En cuanto a la inteligencia artificial enemiga, el nivel de dificultad es único aunque para nada complicado. Los blindados y la artillería suelen disparar sin cesar pero su puntería deja mucho que desear. En cambio y por suerte, los demás miembros de nuestro escuadrón no son para nada tontos. A medida que tomemos experiencia, de la única forma de hacer de Team Alligator un simulador más desafiante, es ir agregando más realismo al modelo de vuelo. Para eso, disponemos de un menú con varias alternativas muy peculiares de un helicóptero, lástima que la mayoría de ellas sean casi imperceptibles cuando de volar se trata.

Una vez dentro de la cabina los controles no son muchos, pero habrá que memorizarlos ya que la cabina 3D (única disponible) no permite la utilización del mouse para activar los comandos. No obstante, si de memorizar se trata, esto no es todo. Peor aún es tener que acordarse de la cantidad de teclas dispuestas para emitir órdenes al escuadrón.

Todos para uno...

A la hora del combate, solamente se encuentran batallas ficticias (como no podría haber sido de otro modo). Las dos campañas con las que cuenta Team Alligator transcurren en Bielorrusia y Tadjikistán. El entorno es semi dinámico, es decir que según el grado de éxito en cada salida, el programa decidirá cuál será nuestro siguiente objetivo.



En sí, esto no tiene nada de trascendental, pero también existen algunos aspectos que sí parecen heredados de juegos con campañas totalmente dinámicas. Es aquí donde está el encanto de Team Alligator, un simulador que no necesita de estrategas pero sí de cierta capacidad de liderazgo. Como su nombre lo indica, tenemos que trabajar en equipo. Si bien podemos rechazar la oferta, la cuestión pasa por seleccionar y comandar todo un grupo del cual seremos responsables. Cada integrante cuenta con sus pro-



pios indicadores de moral, fatiga, experiencia y habilidad. Estos valores, indicados en números, irán variando según el desempeño del grupo, pero como líderes debemos asegurarnos que las tripulaciones no decaigan ante las malas rachas. Para eso, disponemos de distintas herramientas que van desde unas buenas horas de sueño, unos cuantos cigarrillos americanos o botellas del mejor vodka, hasta ascensos de rango y condecoraciones. Claro que un escuadrón aéreo no está solamente compuesto de hombres sino también de las máquinas y por supuesto que a éstas hay que mantenerlas. Al regresar de una misión algunos helicópteros pueden estar averiados y eso requiere un cierto tiempo de reparación y un técnico dedicado enteramente a esto. Como se podrán imaginar, los recursos no son infinitos y el tiempo tampoco. Además, el armamento también está contado y no hay de sobra. Todo termina siendo una atractiva combinación que le da más vida a la campaña sin tener que por eso cursar cátedras de Estrategia Elemental.


Las bases están muy completas y detalladas.

Aparte de las campañas, Team Alligator propone otras opciones como "Acción Rápida", "Misión Individual" y finalmente una serie de entrenamientos que merecen mucho más que una simple referencia. A través de una serie de vuelos de adiestramiento que van desde el simple despegue y aterrizaje hasta el uso de armamento guiado, un instructor nos brindará todas las indicaciones necesarias con una voz fuerte y clara, para lograr todas las rutinas necesarias para el combate.

Con todo este tema del trabajo en equipo, era indispensable contar con una opción multiplayer que permita jugar cooperativamente entre varios. En Team Alligator podemos optar por esta alternativa y volar con hasta otros cinco jugadores tanto en red local, conexión en serie, por módem o vía TCP/IP a través de Internet. Con la misma variedad de enlaces, también es posible elegir un modo "Head to Head" que se puede llevar a cabo hasta entre ocho jugadores.



De Rusia con aceleración

Respecto de los simuladores de aviones, siempre vemos que, en el caso de los helicópteros, las distancias a cubrir en los escenarios son mucho menores aunque el detallado en tierra debe ser más minucioso. Esto es algo que no se termina de cumplir en Team Alligator puesto que, fuera de lo que es la base principal, el terreno está más bien desolado. Claro que allí estará el enemigo con sus batallones mecanizados, bunkers e instalaciones varias, pero fuera de lo que son objetivos, sólo de vez en cuando encontraremos algunas casitas por ahí y distintos tipos de decepcionante vegetación en 2D (siempre aislada, nada de bosques). El terreno nos espera con elevaciones a veces demasiado poligonales y que no llegan a ser algo que se pueda usar como trincheras al estilo Comanche, pero que requieren de cierta habilidad para no chocar. Las texturas utilizadas sin embargo, están mucho mejor.

Sin llegar a ser ningún éxito rotundo, la única aeronave del juego con un grado más o menos aceptable de detalle es el Ka-52. Como ya hemos visto la cabina es en 3D pero también está totalmente animada tanto en los controles como al ver hacia el oficial de armas que, si bien no se mueve mucho, tampoco es un maniquí. De cualquier forma, la visión más útil es la que sólo muestra al HUD porque salvo que volemos con una definición superior a 1024x768, los relojes de la cabina con prácticamente ilegibles. La elaboración del resto de los helicópteros y aviones es algo anticuada. Otra historia son los demás objetos cuyo resultado es bueno, sobre todo en el caso de los tanques que además están articulados en sus torretas y cañones.

El tema del sonido está casi limitado exclusivamente a las voces. Estas son de muy buena calidad y el corazón de los entrenamientos.

No hay nada más que decir de Team Alligator salvo que requiere aceleración 3D. El resto del hardware necesario no tiene por qué ser tan potente sólo si no estamos tan interesados en los interesantes efectos de nubes y en una lejana generación del escenario. Evidentemente, lo único que defiende a Team Alligator de una muerte segura ante Apache Havoc es la parte de trabajo en equipo. Gunship!, analizado en este mismo número, cumple mejor con lo que esperábamos. Habrá que ver qué tiene Simis para ofrecernos cuando Comanche Hokum y -me animaría a decir- hasta Comanche 4 salgan al mercado.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Encargarnos de un escuadrón a bordo del novedoso Ka-52 Alligator ruso.
LO QUE SI: Las campañas semi dinámicas. El mantenimiento del personal y las máquinas. El entrenamiento. Las voces.
LO QUE NO: Algunos gráficos desactualizados. Hay que memorizarse todos los comandos. Cabina virtual inservible. El resto.

72%

PROMEDIO
92%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports / Microbyte
INTERNET: www.easportsf12000.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 300 MHz, 64 MB RAM, CD-ROM 8x, placa de sonido, aceleradora 3D, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Vía TCP/IP y LAN.





F1 2000

¡Soy Mazzacane! ¡Soy Mazzacane!

Por Marcelo Manfredi

Señoras y Señores... Preparen sus más selectas cocteleras y mezclen 100 gotas de charme, 12 litros de aceite sintético, 1 cucharada de caviar, 22 partes de pura adrenalina, 2 medidas de glamour, y un príncipe Rainiero. Dejen reposar y sirvan esta mezcla caliente en sus computadoras. Ya están listos para beber y saborear la temporada 2000 de la categoría más linda del mundo.

Con el pie en la tabla

Sí, sí, y tres veces sí. Tengo en mis manos un juego de autos (qué digo "de autos", de Fórmula 1) que esperaba desde hace mucho. Un fichín que promete ser uno de los mejores del año. Y esto no es pretencioso; consideremos, amiguitos amantes del mundo motor, que no hay piloto en el planeta que no desee ser uno de los 22 elegidos para sentarse por un par de horas en un Fórmula 1, por lo tanto no debería haber amante de los juegos de autos que no desee sentarse a pilotear un fichín que le permita ser parte de "La Máxima". Y con más razón aún si éste es un simulador y no un arcade.

F1 2000 nos propone poner las RPM al máximo. Y esto se refiere a los motores, a los latidos de los corazones, y a nuestras compus. Este último punto es de verdad importante, pero todos los fichines de Fórmula 1 siempre nos pidieron un maquinón.

¿Realidad virtual o virtualidad real?

Listo. Ya instalé uno de los últimos juegos de la alegre Serie 2000 de EA Sports: mi F1 2000. Desespero y muero de ganas por comenzar a jugar pero antes me dispongo a repasar qué tan 2000 es.

Lo primero que hago es tirarme de cabeza a ver si está nuestro Gastón Mazzacane. Y para alegría del patriótico mundo motor la respuesta es un rotundo sí. Gracias EA, gracias. Pero ya que estoy en este menú comienzo a verlos a todos. Cuánta perfección, cuánto detalle. ¿Por dónde empezar a contarles? Ya que estoy con Gastón lo haré por los pilotos: todos tienen su lugar, su número y su casco perfectamente realizado. Idénticos a la realidad. Incluso hay un detalle que me hace sospechar que este fichín es más 2000 de lo que me esperaba. El ejemplo que mejor lo pinta es, justamente, el nuevo diseño y pintura recientemente presentados del irlandés Eddie Irvine. Un detalle para bajarse del cockpit y comenzar a aplaudir de pie: clap, clap, clap. Una vez repuesto de este efusivo momento, confieso que mientras un ojo miraba estos detalles el otro estaba incansablemente dirigiendo su mirada a los bólidos. Tanto, que temo estar sufriendo estravismo. Y lo que mi otro ojo miraba eran 11 diferentes car-shapes (esto quiere decir la forma en 3D que tienen los autos). ¡Increíble! Y mucho más aún contemplando que el gran maestro Geoff Crammond (está a pleno trabajando en el esperadísimo GP3) dejó saber que en su próximo lanzamiento los car-shapes serán tan solo uno, todo un desafío para un juego que no será aparentemente sobre la temporada 2000 pero que promete ser el mejor juego de Fórmula 1 de todos los tiempos. Algo que no dudo, pero que muero porque así sea.







Volviendo a los 11 diferentes car-shapes debo destacar que el parecido con la realidad es, ni más ni menos, espectacular. Pero

todos sabemos que un car-shape no lo es todo. Este todo se completa con el skin (la pintura y las calcos, que le dicen). Y acá nuevamente F1 2000 lo vuelve a hacer perfectamente. Tanto es así que no solo un número y un casco diferencian a un auto de otro, sino que incluso hay pequeños detalles que también colaboran. Se aprecia con claridad como una diminuta bandera canadiense está sobre el lateral del British American Racing de Jaques Villeneuve y una brasilera en el de Ricardo Zonta. Ojo, no es el único detalle y también reconozco que para muchos no es la gran cosa. Pero para quienes tenemos aceite sintético en el torrente sanguíneo definitivamente sí lo es, y nos encanta que así sea. Pero el ojo que todo lo ve también descubre que no todo es perfección. ¿A qué me refiero? A que las tabacaleras no aparecen como sponsor. Y tengamos en cuenta que los fabricantes de cigarrillos son uno de los principales sustentos de la categoría, y que su ausencia solo se produce en los grandes premios europeos... pero la verdad,





esto no empaña ni por las tapas de cilindros tanta felicidad.

Bueno, ya vimos qué tan real pueden ser los autos y los pilotos, ahora pasemos sin esperar una milésima de segundo a las pistas... Listo, ya llegué. ¡Guau! Esto era de esperar pero mi capacidad de asombro nunca termina. Una pequeñez como encontrarme con los 17 circuitos de esta temporada perfectamente ordenados cronológicamente me emociona. Ver infografía que incluye la velocidad máxima y la marcha en



la que debemos ir, simplemente me encanta. Comienzo a ver las pistas; delante de mis ojos pasan Monte Carlo, el A-1 Ring, Suzuka, Melbourne, y... y... y... Indianápolis... ¡Señores, está Indianápolis, el último bastión del automovilismo americano que cae rotundamente en las manos de Sir Bernie Ecclestone, de las de él a las de la Federación Internacional del Automóvil, que vende la licencia a EA Sports, y estos últimos lo plasman en mi pantalla sin más que pedirme implícitas disculpas por tanto manoseo! Gracias. Gracias por hacerme perder la cuenta de la cantidad de veces que me emocioné en este día. Tantas cosas me hacen sentir como si ya me hubiera transportado a alguno de estos soñados circuitos. Y lo mejor es que todavía no estoy escribiendo sobre lo que se siente al correr.

Quiero ser el Rey de las Pistas

Ok, ahora vamos a correr. Podemos elegir hacerlo en el bien amado modo quick-race, o en modo campeonato, o en sigle race, o solamente pruebas, o por LAN. Opciones hay, ahora es cuestión de hacerlo. Recomiendo correr al 100% de distancia, con los rivales al 100%, hacer pruebas libres, clasificación y carrera, hacer el set-up de sus autos, la estrategia de boxes... en fin, recomiendo vivirlo a pleno. Ya les dije que esto es un simulador y no un arcade. Tal es así que no hay rookie, medium, pro y esas cosas, lo único que tendrán es la opción de poner driving aids: ayudas de manejo como frenos, trayectoria ideal, indestructible (no la usen y vean un muy buen modelo de daños), control de frenado y de tracción, cambios automáticos, auto recuperación de trompos, etc.

Prepárense a ver cómo se siente Mazzacane: con todo por aprender y con el peor auto de la categoría. Prepárense a festejar un decimocuarto puesto como si fuese la obtención del mismísimo campeonato mundial.

Una vez en el copkit deberán atender las órdenes desde boxes, observar el tablero plasmado sobre el volante de un Fórmula 1 que no para de moverse frenéticamente a un lado y al otro, el tráfico a 300 km/h, regular la carga de los frenos hacia adelante y atrás, y algunas cositas más como dar la clásica vuelta previa.

Y para terminar, no podía dejar de despedirme sin contarles que si utilizan el ya mencionado circuito de Indianápolis, al pasar por la meta escucharán un sonido tipo TRRRR. Es ni más, ni menos, que una fila de un metro de ancho de antiguos ladrillos naranjas que cruzan la recta principal de lado a lado y que son testimonio del piso original de este mítico autódromo. Bien, ¿eh?

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El campeonato mundial de Fórmula 1 de hoy.
LO QUE SI: Uno y cada uno de los detalles, y la temporada 2000 de Fórmula 1.
LO QUE NO: La bestia de máquina que necesita para jugar a pleno.

92%

PROMEDIO **87%**

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Microprose /Hasbro Interactive
INTERNET: www.microprose.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium II 266 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan e Internet



Gunship!

Ni Airwolf ni Relámpago Azul. ¡Apache!



Por Sebastián Riveros

Una de las más veneradas simulaciones de helicópteros de combate regresa totalmente renovada en su versión 2000. Atenti, amigos. Gunship! se las trae y no va a dejar títere con cabeza. Ni tanque con torreta sana.

Un día tormentoso

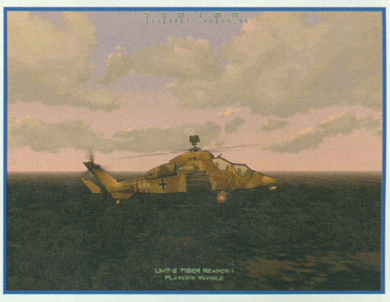
Era un día tormentoso, lo recuerdo. Ya estaba por irme de la editorial cuando el maestro, el único capo di tutti li capi en persona me dijo -Llegó Gunship!, ¿lo querés? -Eeehhh, sí -respondí, dudando. -Llévatelo y hacéle la review -me dijo. -De paso te divertís, a vos te gustan estos juegos ¿no? -Sí -respondí, pero en el fondo estaba lleno de dudas. Me tomé el colectivo hasta casa y me la pasé todo el viaje pensando en las tristes noticias de que Microprose había decidido dejar el área de los simuladores más serios para hacer otro tipo de juegos, tal vez más acorde con el público infantil que compra los juguetes que fabrica Hasbro, la nueva dueña de Microprose. Se había prometido mucho con el regreso de Gunship. ¿Cuál sería el resultado final?

Llegué a casa y puse el juego de inmediato. Modifiqué las opciones para tratar de conseguir el resultado más realista posible. Y comenzó la diversión. Gunship comenzó a sorprenderme y me hizo pensar que la adquisición de Microprose por Hasbro no es una cosa tan terrible, después de todo. Si este título es un indicador de lo que vendrá, podemos estar tranquilos.

El juego

Gunship! transcurre en un futuro muy cercano. La acción se desarrolla en Europa oriental, donde los rusos ultra nacionalistas, habiendo controlado la insurrección chechena, deciden avanzar nuevamente sobre los territorios de sus países vecinos con la intención de regresar a los días de gloria de la Unión Soviética. El juego incluye una campaña que podremos jugar desde diferentes puntos de vista, al elegir una de cinco divisiones. Las dos divisiones estadounidenses están equipadas con el AH-64 Apache. La división británica cuenta con el Westland Apache, una versión británica del mismo aparato. La división alemana está equipada con el Tiger Eurocopter. Por último, los rusos cuentan con la contraparte rusa del Apache, el Mil Mi-28 Havoc. El juego también incluye 12 misiones para un jugador, 4 misiones multiplayer y un generador de batallas para que podamos crear conflictos a nuestra medida y antojo.

Lo primero que llama la atención sobre Gunship! son sus excelentes gráficos. Sin lugar a dudas, este es el simulador de helicópteros más atractivo que existe a nivel visual. Punto. La claridad de las texturas es sobresaliente y los efectos de iluminación son increíbles. Creo que las fotografías que acompañan la nota hablan por sí mismas. La introducción de la campaña y los resultados finales son presentados por medio de escenas de gran calidad gráfica. Un grave error de muchos simuladores es que reservan este tipo de calidad para el aparato que piloteamos y retratan los demás vehículos en el campo de batalla con una calidad bastante inferior. F22 Raptor es un claro ejemplo de lo que les digo. Afortunadamente,







eso no ocurre aquí. Tanto las unidades aliadas como las rusas han sido retratadas de un modo excelente. En ciertos momentos, se van a olvidar de que están jugando y van a comenzar a creer que están viendo imágenes de un conflicto en vivo por la CNN. El sonido tampoco decepciona. Una de las particularidades del juego es que podremos escuchar las comunicaciones de nuestros aliados en su verdadero idioma. Inglés, ruso y alemán. Lo que dicen aparece en inglés en la parte superior de la pantalla para que los pobres cristianos que no dominamos todos estos idiomas no nos quedemos afuera. Las voces están bien actuadas, lo cual incrementa la sensación de realismo. Y realismo es la palabra clave. Gunship! es un simulador apto para todo público. El juego tiene tres opciones de dificultad. La más fácil lo acerca a un simulador de los más sencillos, casi un arcade, más que un simulador.
Evidentemente, las opiniones de la juguetera Hasbro tienen peso en Microprose y trataron de hacer de éste un juego más amplio en lo que a dificultad se refiere. La opción más difícil lo acerca a los simuladores más realistas como Longbow 2, en lo que se refiere al modelo de vuelo. Esta opción también se aplica a los gráficos. La opción sencilla tiene efectos más fantasiosos, mientras que la versión realista intenta retratar las batallas como realmente son. Las misiones son interesantes y están bien explicadas. Los informes nos darán toda la información de inteligencia que necesitamos para llevarlas a cabo con éxito. La inteligencia artificial es otro punto fuerte. Los enemigos lucharán sin cuartel y los aliados se defenderán hasta el últimos segundo.

¡Nos dieron en el rotor!

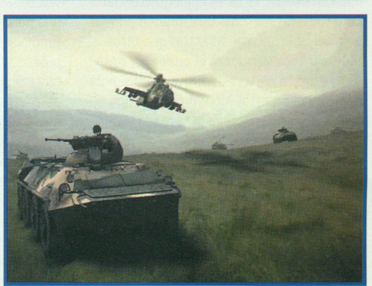
No todas son rosas en el mundo de Gunship! Es un juego muy bueno y tenía todo lo necesario para ser un producto final espectacular. Desgraciadamente, algunas omisiones impiden que alcance un puntaje más alto. La primera es la falta de niveles de entrenamiento. Puesto que el juego es realmente sencillo en su nivel de dificultad más básico, probablemente la gente de Microprose pensó que no era necesario incluir tutoriales de vuelo. Lo único que recibimos son unos videos que muestran movimientos de joysticks y teclas y el efecto que tendrían en nuestro helicóptero. Grave error. El juego no es tan sencillo en modo simulación y un escenario sin objetivos ni enemigos en donde practicar maniobras aéreas es siempre bienvenido. Sí hay misiones de entrenamiento en lo que concierne al uso y alcance de armas. Pero se podría haber hecho más.

Otra característica no muy positiva es la ausencia de sistemas complejos. Sistemas como la página de supervivencia aérea del MFD se extrañan mucho en este juego en el que se resalta el rol antitanque de estos helicópteros. La pantalla de radar es un tanto inaccesible y no arroja datos suficientes. Si a esto agregamos que en muchas misiones el terreno es extremadamente llano, nos encontramos al descubierto y nos vemos forzados a enmascarar nuestra posición detrás de los árboles para que las defensas antiaéreas enemigas no nos reduzcan a puré de Apache.

En resumen

Gunship! es un juego muy especial. Los fanáticos de las simulaciones más serias podrían no sentirse interesados porque no es estrictamente una simulación. Los fanáticos de los arcades pueden no engancharse por considerarlo lento. Ambos se lo pierden. Gunship! es un título lleno de acción. El modelo de vuelo es adaptable a las necesidades de cada piloto y los gráficos son de lo mejor. Si te decidís, ya sabés. Estos pájaros de guerra te estarán esperando. X PC





XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El regreso de un clásico como Gunship!
LO QUE SI: Adaptabilidad, gráficos increíbles, sonido.
LO QUE NO: Ausencia de ciertos sistemas y tutoriales.

87%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Live Media / Iridon Interactive
INTERNET: http://iridon.com/ts2000
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee



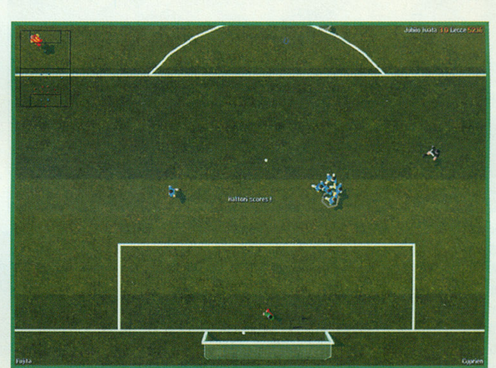
Total Soccer 2000

Aires de recuerdo y nostalgia en nuestra pantalla

Por Mario Marincovich

Aunque parezca increíble decirlo a esta altura, en el fútbol no todo es FIFA, hay también juegos como Total Soccer 2000; ni todo es EA Sports, hay además empresas como Iridon Interactive y Livemedia que ponen sus fichas en la simulación y la jugabilidad más que en los gráficos y sonidos.

Volvé atrás tu mente en el tiempo. ¿Cuál era tu juego de fútbol preferido?; ¿puedo leer tu mente? Kick Off 2 o, un poco más cerca, quizás Sensible Soccer. Bueno, este estilo de juegos está de vuelta, un poco más desarrollado y con la misma esencia de siempre: mantener la jugabilidad al taco. Salido desde las propias bocas de sus creadores: "Designado desde el principio con la jugabilidad en mente, TS 2K es el juego esencial para todas las personas que quieren jugar a un nivel básico y real. Mientras que otros títulos se focalizan sobre el esplendor gráfico o la fuerza de las estadísticas para simulaciones para expertos jugadores, nosotros hemos creado TS 2K para ser jugado instantáneamente, en forma intuitiva y recreando la diversión y la excitación del deporte". Analicemos estas palabras. El tema de la jugabilidad: TS 2K utiliza un sistema mixto de control del balón, como ser el de empujarlo y el de tenerlo atado a los pies. Para explicarlo más fácilmente, digamos que cuando corremos con la pelota, ésta sigue la dirección que le damos al jugador, pero si por ejemplo levantamos las manos del teclado en medio de la carrera, veremos que la pelota sigue su curso natural hacia adelante mientras que nuestro jugador permanece estático. Esto es interesante, ya que en el 99% de los juegos los jugadores tienen la pelota atada a los pies, por más que les hagamos hacer las jugadas más insólitas.



Tampoco es que en TS 2K no hagamos quiebres de cintura instantáneos, imposibles de realizar en la vida real, pero digamos que es divertido tener esta combinación de controles. Y, justamente, para controlar a nuestros muchachos no necesitaremos más que seis teclas, las cuatro clásicas de movimiento, una para patear al arco, dar pases en profundidad y tirarnos al piso, y otra para dar pases. Como verán el tema control es bastante simple, pero se complica al momento de anotar el tanto. Tendremos que usar nuestras habilidades para dar comba a esos tiros al arco y poder vencer a los arqueros, que dicho sea de paso se defienden bárbaro, son rápidos y achican los ángulos muy bien; tendremos que tener mucha puntería para colocar la pelota en ángulos muy difíciles, como dicen los relatores de antaño: "ahí donde duermen las arañas".
Los gráficos de TS 2K son lindos. Suena medio balín decir "lindo", pero es que son así. No tienen nada espectacular, pero al mismo tiempo están bien trabajados, hasta nos dan sensación de elevación (acción bastante complicada desde la vista del juego) al cabecear. Tenemos resoluciones de hasta 1600x1200, aunque muchos no recomiendan avanzar más allá de los 1024x768 porque los textos y jugadores se hacen tan chiquitos que nos veremos forzados a agudizar la vista al punto del llanto. Pero lo que más nos frusta sin duda es el sonido. La hinchada suena a enlatada en conserva y el ruido al pegarle a la pelota es sin duda un "ruido". Aunque parezca increíble en un juego bastante fácil de programar, encontramos dos bugs, uno con algunas placas de video que no nos deja cambiar la resolución, y el más grosero el que hace que en los partidos locales la máquina simule el nuestro como si fuese máquina vs. máquina, permitiéndonos jugar sólo los de visitante. Gracias a Dios ya hay un patch.
TS 2K pone sus fichas en la diversión por sobre el esplendor gráfico, nos deleita con mucha variedad de opciones, por ejemplo más de 200 equipos y 11 ligas del mundo actualizadas al día, como así también la opción de jugar sobre campos normales, helados, húmedos, secos y con césped alto. Creo que para todos los fanáticos del fútbol en la PC es una compra obligada, sobre todo sin son de la ahora desenterrada y puesta a punto "Generación Kick Off".

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un arcade de fútbol al estilo de los viejos clásicos.
LO QUE SI: El control de la pelota y la variedad de equipos, ligas y competiciones.
LO QUE NO: Los sonidos. El grosero bug que no nos deja jugar de local y no poder jugar por internet.

76%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Hasbro / Microprose
INTERNET: www.hasbrointeractive.com
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 200 MHz, 32 MB RAM, CD-ROM 4x, placa de sonido, 200 MB libres en el disco rígido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee.

PROMEDIO
84%

Grand Prix World



¡Che, pasame la de trece!



Por Diego Vitorero

El circo de la categoría máxima del automovilismo vuelve a nuestras pantallas, pero esta vez no se trata de un simulador en cual tenemos que tirar cambios ni sortear curvas. En esta ocasión, Hasbro nos enseña cómo convertirnos en un auténtico manager de Formula Uno y llevar a nuestra escuadra a liderar el campeonato. Así que tomen su cronómetro, lápiz y papel y salgan a las pistas.

Faltaban ocho minutos para el final de la tanda clasificatoria. En la infernal primera curva, acomodado sobre el petril de los señaleros, el director del equipo miraba cómo desembocaban los corredores viniendo de la curva principal. El monoplaza apareció furibundo. El pie soldado al acelerador. El coche ceñido a la onda del circuito. 5ª a fondo. Cuando se perdió la imagen, el sonido rebotó casi cristalino con la fuerza de un estampido. Repasó su reloj y me dijo por radio:"Record. Ahí esta la marca del día. Sos un fenómeno. Aquí, todos cambiaron siempre, bajando una marcha. Vos esta vez, no". El sol era un cuchillo caliente que me penetraba por el costado derecho. Pero eso formaba parte de la gloria del ruido de la confrontación más ambicionada. Por los altavoces del circuito, se difundía casi parsimoniosamente: "Nueva marca, 1m 20s 302 milésimas; promedio: 230 kilómetros, 323 metros". Di dos vueltas más, pero sin urgencias. Cuando detuve el coche en los pits, indiferente al alegre saludo de mi manager y los mecánicos, bajé. Miré mi espalda. Ni siquiera estaba mojada.



Hacia la recta final

El juego luce similar a Grand Prix Manager 2, pero se ha mejorado bastante. La interface es algo confusa, los iconos son pequeños y el texto de ayuda que aparece luego de posicionar el puntero sobre éstos tarda algunos segundos en aparecer, pero aun así es muy completa y cuenta con la cantidad de opciones suficientes para dejar nuestro bólido listo para salir al asfalto.

Algo que nos impresionó fue el sistema de cámaras. Éstas combinan fondos reales con gráficos modelados enteramente en 3D. Ya sea en período de clasificación como en plena carrera, el rastreo de los autos es preciso, y también podemos seguir el desarrollo de cualquiera de los demás pilotos. Si no supiéramos que es un juego, diríamos que se trata de una transmisión directa por televisión.

Es asombroso el rugido de los motores a más de nueve mil revoluciones por minuto como así también las estadísticas en tiempo real. Para los que nunca hayan jugado a un manager como éste, es necesario que sepan que la gran cantidad de lenguaje técnico puede hacerles perder la paciencia pero, mientras no se desesperen, las cosas pueden salir bien.

Los menús nos permiten manejar las finanzas del equipo, mantener contacto con los sponsors y proveedores de repuestos, asignar una parte del presupuesto en desarrollar máquinas más poderosas y veloces, enviar y recibir correo electrónico, comunicarle al conductor a través del radio la estrategia a seguir y un sin fin de cosas que lo hacen variado y entretenido.

¿Qué te parece, Cacho?

El juego cumple con todas las expectativas que cualquier seguidor del género puede esperar.

Sin ir más lejos, Grand Prix World es uno de los mejores managers de Formula Uno en mucho, mucho tiempo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El mejor manager de F1 hasta el momento.
LO QUE SI: Realismo. Gráficos y sonido. Interface completa.
LO QUE NO: La gran cantidad de opciones puede confundirnos. Larga curva de aprendizaje.

84%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: HeadGames / Activision
INTERNET: www.headgames.net
REQUERIMIENTOS MÍNIMOS: Pentium 166 MHz, 32 MB RAM, 155 MB libres en el disco rígido, CD-ROM 4x, placa de sonido, Windows 95/98.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.



Jugular Street Luge Racing

Para locos de las emociones fuertes



Por Hernán Fernández

Cuando recibimos este juego y vimos que provenía de las muy afamadas manos de HeadGames, no pudimos tener otra reacción más que un... ¡Doh!, y no precisamente por la calidad de sus entregas anteriores, sino todo lo contrario, por poseer el honor de haber publicado algunos de los peores juegos de la historia... pero no se asusten, Jugular Street Luge Racing tiene algo más para darnos.

La cuenta regresiva llega a cero, damos unos fuertes empujones con los brazos y nos recostamos. La velocidad aumenta. Levantamos la cabeza para ver lo que nos espera adelante: una curva. Apoyamos el pie sobre la rugosidad del asfalto. Salimos de la ruta a más de 90 km. por hora y subimos una pendiente. Tras la cima vemos un micro escolar viniendo de frente. Volvemos pataleando rápido a nuestro lado del camino, pero más adelante aparece un patrullero cruzándose en la ruta; lo esquivamos y seguimos acelerando... Nadie nos va a parar. ¡Somos una flecha! Ya vamos a 120... Al salir de otra curva, vemos no a uno, sino a ¡dos patrulleros cruzados en el camino! Tratamos en vano de enderezarnos, pasar entre medio de los dos. Las ruedas patinan, la tabla comienza a derrapar... y nos hacemos carne picada.

Seguramente, habrán visto a esos locos que se acuestan sobre tablas con ruedas y se largan a 120 km. por hora en pendiente, esquivando autos y camiones. Bueno, eso es lo que vamos a hacer pero sin rompernos todas las costillas contra el pavimento.

Luego de ver la intro en la que se muestra a corredores reales, ¡que al final terminan presos!, aparecerá la pantalla de inicio, donde tendremos dos opciones de juego: Training y Season. En Training podremos seleccionar alguna de las ocho pistas disponibles -aunque cinco no están habilitadas de entrada-, elegir la cantidad de corredores (hasta cinco), nuestra ropa, la cantidad de autos que van a circular, si va a ser de día, de noche, o con lluvia. También vamos a poder acceder a una previsualización del recorrido y, al fin, lanzarnos a la pista. En el modo Season podremos participar de dos tipos de competencias, de cuatro corredores o de seis; el objetivo final es ganar y acumular puntos, pero para eso deberemos comprar nuevo equipo, ya que las ruedas duran solamente una o dos carreras, así como nuestra ropa de seguridad. También podremos mejorar desde los rulemanes de la infernal tabla hasta nuestras zapatillas, que usaremos para frenar o doblar apoyándolas en el suelo. El juego posee tres tipos de dificultad: Normal, Duro e Insano. En dificultad normal resulta excesivamente fácil una vez nos acostumbramos a doblar sin estrellarnos, porque a los otros competidores ni los veremos de lo lentos que son. El problema es que en los otros niveles de dificultad también resulta fácil siempre que los demás corredores nos dejen participar, ya que no es que corran mejor sino que cada vez que nos alcanzan nos chocan de atrás, haciéndonos caer (y perder importantes segundos); encima, si nuestras ruedas o casco se llegan a romper -en dos o tres caídas- quedamos fuera de competencia.

A pesar de no poseer unos gráficos de última generación, la calidad es aceptable: cumple a la perfección su cometido. El engine proporciona algunos efectos climáticos muy bien conseguidos, como lluvia y niebla. El sonido es aceptable, el ruido del roce de las ruedas con el pavimento y las frenadas de los coches al vernos están muy bien logradas. Lo único reprochable es el apartado de las voces, tanto de los patrulleros como del relator, que a veces se escuchan aceleradas como si hubieran inhalado helio. La música es de "The Offspring", pero no es exclusiva sino sacada de un disco anterior de la banda.

Aunque JSLR no sea el juego del siglo, resulta entretenido. No es como para fanatizarse, pero sí para pasar unas horitas con un deporte extremo. Si hubiera tenido modo multiplayer, sería un producto mucho más atractivo. Esta vez nuestros amigos de HeadGames no nos defraudaron del todo.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: Un simulador de Street Luge Racing (suicidas recostados en una enorme patineta).
LO QUE SI: La jugabilidad, los gráficos que corren bien con cualquier placa, la acción de la carrera.
LO QUE NO: Las pistas son todas muy parecidas. Los demás corredores insisten en chocarnos. Monótono después de un rato.

67%

REVIEWS

ESTRATEGICOS

Theocracy

Por Sebastián Riveros

Uno de los mayores retos que enfrenta la industria del videojuego es ser original. Las buenas ideas son escasas y cada éxito trae aparejados una inmensa cantidad de clones y copias baratas del éxito ori-ginal. La mayoría de esos títulos está condenada al olvido y solo uno o dos juegos de estos llegarán a ser populares. Theocracy será uno de los que no se destacarán demasiado. Es un juego de estrategia en tiempo real que transcurre en tiempos del imperio Azteca. Jugaremos el papel de un joven príncipe que deberá luchar para dominar a sus enemigos y fortalecer su imperio antes de la llegada de los españoles al Nuevo Mundo. Todos los elementos y unidades del juego intentan ser fieles a la realidad histórica. El único elemento fantástico del juego es la inclusión de un interesante sistema de magia, cuyo mana recibiremos a cambio de nuestros sangrientos sacrificios humanos. Existen varios tipos de hechizos y elementos mágicos que incrementan las habilidades de nuestras unidades y están dedicados a los diversos dioses que adoraba este pueblo. Es una pena que nin-guno de estos dioses hizo algo por la interface del juego, extremadamente aburrida e incómoda. Los gráficos del juego cumplen en forma digna con su cometido, pero no son los de Age of Kings. Los diseños de las estructuras y edificios de nuestra civilización son poco interesantes y las misiones ya las hemos jugado antes. ¿Theocracy es un juego malo? No, para nada. Puede llegar a ser entretenido. El problema es que no logra hacer realmente bien ninguna de las cosas que se propone. Tal vez Ubisoft tenga mejor suerte la próxima vez.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Philos Studios / Ubisoft
INTERNET: www.ubisoft.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Lan e Internet

PROMEDIO **66%**

REVIEWS

ACCION/ARCADES

Dick Johnson V8 Challenge

Por Pablo Benveniste

En el mundo del automovilismo, las categorías de Turismo suelen ser tener mucha importancia en cada país. Australia no es la excepción y es por eso que los fanáticos que allí viven ansiaban tanto a DJV8, un juego que además está desarrollado por una compañía local como es Torus. Cuando la espera terminó, empezó una verdadera pesadilla. Ni bien empecé a jugar pensé inmediatamente en hacer una generosa contribución al Lado Bizarro. Entonces, noté que la presentación (a base de videos recopilados), no era del todo mala y que humildemente se podía jugar en multiplayer (en serie, módem, IPX o TCP/IP vía Internet). Finalmente, preferí ser muy generoso, aunque debo reconocer que me alentaba saber que sería humillado ante juegos como la gente. Acelerar hasta 250 km/h en un parpadeo e ir rebotando contra las murallas sin hacernos ni un rasguño hace de DJV8 definitivamente un arcade, y esto puede gustar o no según cada uno. ¿Pero qué tal si les digo que toda la diversión dura cuatro miserables circuitos, que los gráficos son de lo peor, los autos (todos iguales por supuesto) son cajas de zapatos con ruedas y que para colmo el sonido resulta una tortura para cualquiera que haya escuchado un motor alguna vez? Yo me pregunto también cómo un juego tan desastroso puede requerir tanta potencia de hardware y tanto espacio en el rígido. Pero en fin, si sigo describiendo a DJV8 seguramente me arrepentiría de tanto puntaje... mejor lo dejamos ahí.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Torus
INTERNET: www.torus.com.au
SOPORTE MULTIPLAYER: Serie, módem, LAN e Internet.

PROMEDIO **21%**

REVIEWS

AVENTURAS/RPG

Hazard

Por Pablo Balut

Si una compañía intenta hacer una producción de bajo costo, imitando productos ya existentes, y a esto le agregamos un cero en creatividad, normalmente la cosa va destinada al fracaso. Cuando comenzamos a jugar este RPG ambientado en un mundo fantástico medieval y vimos que nuestro personaje principal se llamaba Rick, inmediatamente intuimos que la cosa venía mal. Sin aportar nada nuevo, la gente de Pumpkin Software nos presenta esto que intenta ser un RPG, aunque en realidad termina siendo un pésimo arcade multipantalla. He aquí una larga lista de errores por los que este juego no puede ser considerado un buen RPG: cuando un personaje sube de nivel no podemos mejorar sus características, éstas suben automáticamente y sin posibilidad de elegir. La inteligencia artificial de los oponentes es nula. Si avanzamos lentamente podemos liquidarlos de a uno mientras sus amigos se quedan duros como estatuas y, como si esto fuera poco, si salimos de esa pantalla y volvemos a entrar, los chicos malos vuelven a aparecer en los mismos lugares en que los matamos. ¡Para salvar la partida hay que pagar! ¿Cómo? Sí, sólo es posible grabar si entramos en la taberna y pagamos 200 monedas de oro para descansar, solo allí podemos salvar la partida. Música insoportable y gráficos mediocres. Hazard es un juego anticuado. Tal vez cuatro años atrás hubiera resultado comprensible su existencia, pero no hoy. En definitiva, como RPG resulta aburrido, como arcade resulta aburrido, y como aventura también resulta aburrido. Conclusión, ES aburrido.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Pumpkin Software
INTERNET: No disponible.
SOPORTE MULTIPLAYER: No disponible.

PROMEDIO **42%**

Flux

Por Malvina Zacarías

Un adictivo puzzle con aires de Tetris, donde hay que alinear formas y colores similares para avanzar. El objetivo es derribar una pared formada por mosaicos, tremenda explosión mediante. Tenemos que seleccionar grupos como mínimo de dos piezas iguales que se encuentren unidas por uno de sus lados, formando una cadena. Al eliminar un grupo las otras piezas se acomodarán en el nivel inmediato inferior; pero cuando quede un hueco en la base, se alinearán a la izquierda. Podemos elegir entre varios tipos de mosaicos o dejar que la suerte lo haga por nosotros. ¡Una variación más que interesante!

Hay dos modos de juego. El clásico realiza una elección al azar de los puzzles. La dificultad está dada por la variedad de las piezas, que son de dos a cuatro. Aquí podemos elegir jugar con o sin bombas. Estas bombas son una especie de comodín que permiten eliminar las piezas aledañas, aunque sean diferentes entre sí.

El modo Challenge, en cambio, es una serie de puzzles cuya dificultad, entre normal y extrema, se va incrementando a medida que avanzamos. En los dos modos hay siete tipos de piezas y siete maravillosos motivos para el fondo de pantalla. Podemos seleccionar la música (catorce temas en el viejo formato MOD), muy buena, e incluso alterar el orden de ejecución. Los gráficos no son sublimes, pero cumplen con asombrosos efectos que hacen temblar el monitor. Flux es el juego ideal para los amantes de Tetris. Ya lo saben, a no perderse este explosivo juego ni la oportunidad de tirar los muros abajo.



FICHA TECNICA

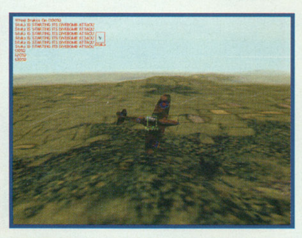
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Masterworks Software
INTERNET: www.planetflux.com
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO **76%**

Wings of Destiny

Por Sebastián Riveros

Muchos de ustedes deben pensar que tenemos uno de los mejores trabajos que existen. A veces, nosotros pensamos lo mismo pero ese sentimiento se hace muy lejano cuando recibimos juego como Wings of Destiny. Este simulador de combate aéreo de la Segunda Guerra Mundial es un verdadero canto a la mediocridad. Nos subimos al desván del abuelo, donde encontramos un baúl lleno de recuerdos de guerra y dos historietas que nos llevarán a elegir nuestro bando y, luego, al menú principal. Estas historietas, con dibujos tétricos y un guión infantil y absurdo, llevarán la historia de misión a misión. Las voces de los personajes merecen un capítulo aparte. En la simulación, las cosas no mejoran. Las cabinas se encuentran sin duda entre las peores que recuerdo en juegos de este tipo. Muy pocos indicadores, rodeados por gráficos borrosos, como si viéramos la acción a través de los ojos de un piloto fumador. La vista externa de los aviones es más o menos detallada, pero esto se hace evidente solo en resoluciones altas. El control no es tan preciso como debería ser, de modo que conseguir una victoria se hace bastante complicado. El sonido es correcto y algunas de las misiones pueden llegar a ponerse interesantes. También hay opciones multiplayer para LAN e Internet. Pero no es suficiente. Ni la RAF ni la Luftwaffe se merecen esto. A los que disfruten con simuladores de este período, les recomiendo títulos como European Air War y WWII Fighters, si es que aún no los tienen. Háganme caso y dejen las cosas del abuelo donde deben estar. Se pueden ensuciar mucho...



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Psygnosis
INTERNET: www.psygnosis.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN e Internet

PROMEDIO **52%**

PBA Bowling 2

Por Martín Varsano

Te gusta el bowling? ¿Sos de encontrarte con tus amigos los fines de semana, para luego hacer una línea, demostrando por qué sos infinitamente superior a ellos? ¿O tal vez siempre quisiste practicar ese afamado deporte, pero no te atreviste por miedo al papelón? Si tu respuesta fue sí en cualquiera de los casos mencionados, ahora tenés la oportunidad de enfrentarte a los mejores jugadores de bowling virtuales de la mano de PBA Bowling 2.

En esta ocasión, Bethesda nos brinda un producto muy bien realizado, que incluye todos los chiches que un jugador novato pretende de un juego de estas características, y mucho más: La capacidad de generar nuestro jugador, realizando todo tipo de modificaciones en su aspecto, hasta el punto de convertirlo en nuestro sosías computarizado, y como si fuera poco podemos setear las caracterísiticas de nuestra "bola de boliche", por ejemplo el peso, marca, etc., etc. Luego de calzarnos los timbos oficiales, podremos competir con hasta cinco oponentes, humanos o generados por la computadora, o armarnos un partidito por equipos.

Lo mejor de todo (para los novatos) es que la cosa es bastante sencilla, y a los pocos partidos estaremos listos para hacerle frente a cualquiera.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Bethesda Softworks
INTERNET: www.bethsoft.com/PBA2/
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 6 personas en la misma máquina.

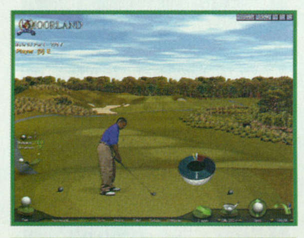
PROMEDIO **80%**

Myrtle Beach Tour

Por Martín Varsano

Este es uno de esos extraños casos en los que el producto nos sorprende, y no exactamente por sus características, sino por todo lo que lo rodea. Myrtle Beach Tour es el primero de varios paquetes que la empresa Friendly Software piensa poner a la venta para los amantes de este deporte. La principal diferencia con sus competidores es que cuesta 5 veces menos ($9.99 en su página de Internet, contra $50 de la competencia), y que viene acompañado por una guía con todos los servicios del área de Carolina del Sur, en los Estados Unidos. La compañía promete sacar paquetes adicionales, que contendrán lugares para jugar golf en todo norteamérica, junto con una completa lista de hoteles, lugares para comer, shoppings, etc. En síntesis, Myrtle Beach Tour es algo así como una guía interactiva, que a su vez contiene un decente juego de golf, con todas las características de los paquetes de mayor precio.

El nivel gráfico del juego es bueno, aunque no tiene el detalle de Links 2000, por ejemplo, pero así y todo se puede jugar un torneo sin inconvenientes. El único traspié tal vez radica en el gráfico del golfista, algo borroso, y en los acercamientos a los objetos. De todas formas, el juego posee una gran variedad de opciones, como por ejemplo cuatro formas de configurar los golpes, y soporte Multiplayer por LAN o Internet.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Friendly Software
INTERNET: www.aboutgolf.com
SOPORTE MULTIPLAYER: Hasta 4 personas vía LAN o Internet

PROMEDIO 72%

REVIEWS
DEPORTES

Triple Play 2001

Por Diego Vitorero

EA Sports se despacha de nuevo con su reconocida serie, que desde el año 1998 está entre los mejores juegos de béisbol. Lamentablemente, el coloso de los ciberdeportes tendrá que quedarse con el segundo puesto otro año más, ya que la saga de 3DO, High Heat Baseball, lo aventaja desde su salida.

Entre los modos de juego podemos optar por batallar por el primer puesto bateando Home Runs (sacar la bola de los límites de la cancha) con las estrellas más destacadas de todos lo tiempos, como Babe Ruth, Hank Aaron y el actual Mark McGwire (poseedor del récord de todos los tiempos en temporada regular) entre otros. Además de las clásicas temporadas y partidos amistosos, la creación y edición de jugadores, para luego incluirlos en el que equipo que vayamos a dirigir, es realmente muy divertida, más aún cuando vemos a un integrante con nuestro nombre formando parte de la competencia.

El sistema de jugadas es bastante sencillo, los menús de ayuda en pantalla proporcionan la información necesaria para que los jugadores ofensivos y defensivos puedan elegir la estrategia a seguir según la situación del momento; el tipo de lanzamiento a ejecutar, el tipo de bateo a utilizar, cómo parar a los hombres dentro del campo de juego y una serie de variantes que lo hacen entretenido y realista.

Triple Play 2001 es un excelente juego, pero todavía no está a la altura de su contrincante. EA Sports hace un par de años que tiene una deuda pendiente con los amantes del béisbol.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: EA Sports
INTERNET: www.tripleplay2001.com
SOPORTE MULTIPLAYER: LAN o Internet

PROMEDIO 80%

REVIEWS
DEPORTES

Giant Killers

Por Diego Vitorero

De On-Line Sports nos llega un manager de fútbol que sin brillar es una buena opción para aquellos que se vuelven locos con otros productos mucho más completos, como FA Premier League Football Manager 2000 o Championship Manager 3.

En Giant Killers no tendrán que mandar e-mails a nadie ni manejar gran cantidad de tácticas, solo hay que saber lo mínimo indispensable como director técnico.

La interface para manejar todas las opciones es sumamente básica: entramos al juego, elegimos el equipo a liderar entre las cinco divisiones de la liga inglesa, hacemos los cambios que creamos necesarios y listo, los muchachos estarán preparados para salir al campo de juego.

Una vez que estamos en el partido podemos cambiar las formación dentro de la cancha, la ubicación de los jugadores y hacer las sustituciones que creamos convenientes. El desarrollo de los partidos se ve a través de una pantalla que nos va tipeando lo que acontece a cada momento y con el sonido de fondo emulando a las tribunas y sonidos típicos de un estadio de fútbol, pero no es posible ver los partidos, lo cual es una verdadera lástima.

Giant Killers es aconsejable para esas personas que quieren sentirse como los DT del nuevo milenio por unos breves instantes y que no buscan las interminables cantidad de opciones que tienen otros productos de mayor calidad.



FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: On-Line Sports / Smoking Gun
INTERNET: www.on-line.co.uk
SOPORTE MULTIPLAYER: No posee

PROMEDIO 60%

HARDWARE

UNA COMPLETA REVISION DE LOS ULTIMOS ADELANTOS EN LA TECNOLOGIA INFORMATICA

Creative puso a la venta su reproductor Nomad II



El mes pasado les comentamos brevemente las características del reproductor de MP3 Diamond Rio 500, y ahora llega el turno de presentarles el nuevo chiche de Creative: Estamos hablando del Nomad II.

Este nuevo reproductor es el sucesor natural del Nomad y soporta transferencia vía USB (lo que permite un pasaje mucho más veloz de los temas que tenemos en nuestra PC al aparatejo), un sintonizador de FM, grabador de voz y un control remoto para acceder a los temas sin necesidad de utilizar los controles del reproductor. Pero lo mejor de todo tal vez sea que el Nomad II tiene capacidad variable para introducir nuestros temas favoritos, gracias a unas tarjetas removibles conocidas como "Flash Memory", y que de a poco se van estandarizando en el medio. Estas tarjetas son intercambiables, por lo que podremos adquirir adicionales, para de esta forma no tener que sacrificar ningún tema que querramos escuchar en nuestros largos periplos.



Otro tema que tenía preocupados a los usuarios de estos aparatitos es que si la norma de compresión llegaba a sufrir alguna modificación, se temía por el futuro de los reproductores que existían en el mercado. Con el nuevo Nomad II esto no ocurre, ya que el mismo permite bajar de internet las modificaciones necesarias para permitir compatibilidad en el futuro con las nuevas normas.

Otro cambio importante es el diseño del reproductor, con una gran pantalla de LCD iluminada, que permite visualizar de una manera más cómoda todas las opciones del Nomad II.

No bien tengamos en nuestras manos uno de estos chiches lo vamos a revisar como corresponde, para contarles qué tal soportó nuestro incansable rigor musical.



3dfx anunció que ya está a la venta en los Estados Unidos la Voodoo 5 5500

3dfx ha anunciado recientemente que una buena cantidad de comercios en los Estados Unidos han comenzado a recibir preórdenes para su nueva tarjeta de video AGP Voodoo 5 5500. La placa estará disponible oficialmente a principios de este mes en el país del Norte, y contendrá dos chips VSA-100 y 64 MB de SDRAM. Esta nueva línea de tarjetas de video es la primera de la empresa en soportar colores en 32 bits y texturas mayores a 16 MB.

"Estamos muy entusiasmados por el prelanzamiento de nuestra Voodoo 5 5500", dijo John Gunn, vicepresidente de ventas de 3dfx. " Este programa permite a los usuarios un acceso más rápido a este sensacional producto".

Por lo que se pudo saber, la placa costará en los Estados Unidos algo así como unos 300 dólares. Obviamente los usuarios argentinos vamos a tener que esperar un poco más por la nueva placa, pero la espera seguramente valdrá la pena.

3dfx no hizo ninguna mención de cuándo estarán disponibles para preórden las otras placas de la línea, Voodoo5 5000 y Voodoo5 6000.

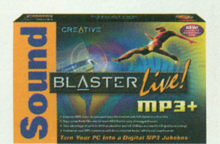
La pregunta del millón es, ¿Será su performance superior a las nuevas placas que utilizan el chip GeForce?

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Creative Labs
INTERNET: www.soundblaster.com
PRECIO: $190
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.



PROMEDIO
91%



Sound Blaster Live! MP3+

Las nuevas opciones de Creative

Comprar una placa de sonido de Creative siempre ha sido un trabajo complicado, especialmente teniendo en cuenta la cantidad de productos que la empresa pone a la venta año tras año. Y esto puede confundir un poco a los usuarios, que se "marean" entre tantas opciones. Por eso, nada mejor que aclarar el panorama...

Por Martín Varsano

Características Principales

- 48 canales MIDI.
- Soporta Enviromental Audio Extension (EAX).
- Cinco ports: Micrófono, Line-in, dos salidas para cuatro parlantes, y una salida S/PDIF (Digital).
- Full Duplex

Dos productos iguales pero diferentes

En el título de más arriba se podría resumir las características de estas dos placas, que se pueden encontrar en la actualidad en el mercado local. Lo que seguramente no entenderán es el motivo por el cual estoy hablando de dos placas, mientras que el título del review sólo hace mención a una. Y la respuesta al enigma es muy sencilla: La Sound Blaster Live! MP3+ tiene una hermana, casi gemela, que se conoce como Sound Blaster Live! X-Gamer. La principal diferencia entre las dos placas radica en el software que acompaña a las mismas.

Un análisis a fondo

Ambas placas son un rediseño de la Sound Blaster Live! Value, incluyendo los cuatro ports característicos: Micrófono, Line-In, y dos salidas para soportar cuatro parlantes, y de esta forma poder disfrutar a pleno del sonido posicional que nos brinda Creative con su norma EAX. La principal diferencia radica en una quinta salida S/PDIF para una conexión digital, como por ejemplo la que poseen los parlantes de la misma empresa, conocidos como FPS2000 Digital.

El precio de las dos placas es ostensiblemente menor al de la Live! Platinum, ya que no se incorpora el Live! Drive, ingenioso adminículo que se conecta a la placa y se instala como si fuera una diskettera de 5 1/4 (¿Se acuerdan?), lo que nos permite tener los controles de sonido y otras menudencias al alcance de la mano. De todas formas, los usuarios que hayan adquirido cualquiera de las placas que revisamos en esta nota, pueden acceder al Live! Drive adquiriéndolo por separado.

¿La música o los juegos?

Como mencionábamos anteriormente, la mayor diferencia entre las dos placas es el software que acompaña a las mismas. Esta característica es la que decidirá cuál placa queremos comprar, según nuestra preferencia: Si elegimos la Sound Blaster Live! MP3+, podremos obtener un jugoso paquete de programas orientados a los que tienen inclinaciones por la música, como por ejemplo el conocidísimo Cakewalk 8.0 Gold, y otros programas propietarios de Creative, como el Keytar, Rhythmania o WaveStudio.

Si nuestra intención es adquirir la Sound Blaster Live! X-Gamer, conseguiremos versiones completas de juegos como Descent 3, Need for Speed 4 y Thief: The Dark Project, los cuales se benefician con el sonido 3D de las placas mencionadas.

Sonido impecable

Lo mejor de todo es que las placas tienen un sonido envidiable, ya que los capos de Creative han conseguido eliminar un molesto siseo que se podía encontrar en la vieja Live!, y que ahora ha desaparecido por completo. Si a esto sumamos la facilidad de instalación (algo que muchos usuarios de PC agradecerán eternamente) y la inmensa cantidad de software incluido, no nos queda más que decir que tanto la Live! MP3+ como la Live! X-Gamer son productos altamente recomendables para cualquier público, tanto para los más acérrimos jugadores, como para los que sólo desean sentarse un rato en la máquina para poder experimentar con alguno de los programas que la Live! MP3+ incluye.

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: La nueva camada de placas de la familia Live!
LO QUE SI: La salida digital. El software incluido. La calidad general del sonido.
LO QUE NO: Lamentablemente no soporta la norma A3D, competencia directa de EAX.

91%

PROMEDIO
77%

FICHA TECNICA

COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Diamond / S3
INTERNET: www.s3.com
PRECIO: $245
PUNTOS DE VENTA: En los mejores locales de computación.



Diamond Viper II

Se necesitan urgente dadores de drivers

Como mencionamos en la página anterior, en muchas ocasiones las compañías parecen hacer las cosas sólo para mezclarnos un poco las ideas en la cabeza. Si no tomen el ejemplo de Diamond (ahora S3), que puso a la venta hace un tiempo la Viper II. El problema es que esta nueva placa no tiene un chip de Nvidia, como su antecesora, sino un chip de Savage, los responsables del procesador Savage4, un nombre que a muchos les trae dolor de cabeza...

Por Martín Varsano

Características Principales

- 32 MB de Memoria SDRAM.
- Soporta Compresión de Texturas ST3C.
- Salida de TV.
- AGP 2x/4x.
- Z-Buffer de 32 bits.
- RAMDAC de 350 MHz.

Un paso arriesgado

Nadie duda de las buenas intenciones de Diamond y de Savage. Pero en muchas ocasiones la buena intención no es suficiente. Basta con recordar el caso de la Diamond Stealth III S540 (y otras placas que utilizaban este chip), y los increíbles problemas de compatibilidad que sufrió en sus comienzos con una gran cantidad de juegos, y que en la actualidad sigue padeciendo. Como si esto fuera poco, también tiene problemas con ciertos motherboards: por una causa más que extraña no deja hacer shutdown en el Windows.

Y no es que no nos ilusionamos cuando presentamos tiempo atrás las capacidades gráficas del chip: Realmente prometía. Pero sus problemas hicieron que muchos usuarios migraran hacia la más estable Viper 770.

Ahora llegó el turno de un nuevo procesador de Savage, conocido como Savage 2000, y aunque muchos de los problemas han sido solucionados, aún quedan algunos temas pendientes...

Vamos a lo técnico

Lo importante es conocer un poco la placa por dentro: La Viper II, además del mencionado chip Savage 2000, tiene 32 MB de SDRAM corriendo a 166 MHz y salida de TV. Hasta acá todo bien. Los drivers para Open-GL están muy bien optimizados, lo que permite que la placa corra juegos como el Quake III a más de 40 cuadros por segundo en una resolución de 1024x768 en 32 bits. Algo realmente impresionante, lo que hace que la Viper II se ponga a la altura de otras placas que tienen el chip GeForce 256 con "single data rate" SDRAM (para más referencias, miren la nota del mes pasado de la Teppro Impact 3 DDR).

Como adicional, la salida de TV permite que veamos nuestros juegos favoritos en pantalla grande, y si nos cansamos de tanta acción, podemos utilizar el DVD Player que se incluye con el software de la placa para sentarnos en nuestro sillón favorito, disfrutando de alguna buena película en DVD, tarea que la Viper II realiza sin ningún tipo de inconvenientes.

Ahora viene lo malo

Lamentablemente, no todo son rosas en la historia de la Viper II, ya que los más grandes problemas vienen de la mano del soporte de los drivers para Direct3D. Ahí es donde la placa comienza a mostrar su punto débil, con velocidades menores a su competencia directa. Y lo peor de todo, es que algunos juegos tienen ciertos inconvenientes, ya que no se vé absolutamente nada. S3 promete mejorar estos problemas en un futuro no muy lejano, con la salida de nuevos drivers que se van a poder conseguir en la página de la compañía (www.s3.com). Con la salida de los nuevos drivers, supuestamente también se incorporaría una opción que por el momento está deshabilitada, que se conoce como hardware T&L.

Como era de esperarse, una de las características más importantes del chip Savage4 aún está vigente en el procesador Savage2000: Estamos hablando de la compresión de texturas ST3C, una opción ahora vigente en títulos como el Unreal Tournament.

En síntesis

Personalmente creo que Savage se apuró un poco a lanzar este nuevo procesador, tal vez sabiendo la inminente salida de chips de la competencia. Pero la apurada tuvo un precio: Inestabilidad. Obviamente, el chip promete, y con la salida de los nuevos drivers la cosa puede mejorar mucho. La pregunta es quién está dispuesto a esperar...

XTREME PC EL PROMEDIO

QUE TIENE: El descendiente directo del chip Savage4.
LO QUE SI: Buena perfomance en Open-GL. Buena definición de su salida para TV.
LO QUE NO: Problemas varios con los drivers para Direct 3D.

77%

EL LADO BIZARRO

UN VIAJE HACIA LA ZONA MAS OSCURA DEL MUNDO DEL ENTRETENIMIENTO

Todo parece indicar que el 2000 será un año más que interesante, por lo menos en lo que a esta sección se refiere, ya que cada vez son más abundantes los títulos que no dejan de hacer méritos para pasarse al lado oscuro y convertirse en nuestros nuevos favoritos.
Aprovechando que estamos en otoño y que el frío poco a poco se está haciendo sentir, nada mejor que una buena dosis de adrenalina para mantener el calor, especialmente si viene de la mano de...

Fish Revenge

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

Hoy en día hay unos cuantos juegos de pesca dando vueltas por ahí a la espera de que algún aficionado de este deporte muerda el anzuelo y, a pesar de que por lo general todos estos títulos se parecen bastante, tengo que reconocer que la gente de Snarfblat Software (¡qué nombrecito, hermano!) ha logrado algo definitivamente diferente.

Imagino que muchos de ustedes alguna vez habrán ido de pesca, pero ¿alguna vez se les ocurrió pensar que tarde o temprano los peces buscarían... venganza?

Desde luego que no y por eso es que Fish Revenge viene a llenar ese pequeño pero importante vacío en este género, mostrándonos que tarde o temprano nosotros podemos ser las víctimas.

Con una idea bastante original, este juego hace que se inviertan los papeles, haciendo que esta vez sean los insensatos humanos quienes estarán en el otro extremo de la línea.

Como se podrán imaginar, aquí nuestro pescador es nada menos que un pez, que deberá usar los más variados e imaginativos señuelos para tratar de pescar tantos humanos como sea posible en un lago que parece estar infestado de gente (posiblemente habitantes de la Atlántida o algo por el estilo, ya que parecen estar muy a gusto bajo las aguas).



Atados de cigarrillos, golosinas y hasta medias y calzoncillos sucios son algunos de los cebos con los que lograremos llamar la atención de los ilusos humanos que habitan estas aguas, que tarde o temprano se convertirán en un bonito trofeo... ¿para nuestra pecera?

En fin, una experiencia realmente diferente, para todos aquellos amantes de la ironía, que quieran convertirse en paladines de merluzas y cornalitos, para darle al hombre su merecido de una buena vez por todas. Les aseguro que no encontrarán una mejor forma de empezar a sentirse un poco más pescado, que comprando este herrrrmoso título.

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Snarfblat Software
INTERNET: Ni de casualidad
SOPORTE MULTIPLAYER: No tiene ¿acaso hay alguien que quiera jugarlo de a dos?

6%

Last Call

ACCION / ARCADES
Por Santiago Videla

De seguro deben estar preguntándose qué está haciendo un juego con un puntaje como este en una sección en la que por lo general nuestros distinguidos invitados no se llevan más de un 30%. El asunto es que a pesar de esto, Last Call no deja de ser un juego increíblemente bizarro, por la sencilla razón de que se trata de una especie de... simulador de Barman.

Así es, amantes de la noche porteña, éste es el primer "Drink Simulator" hecho para PC, y tendremos la oportunidad de ocupar la privilegiada posición del "Barman" de un antro de mala muerte en donde tendremos que demostrarle a todos los presentes que, en materia de alcohol, ni Tom Cruise la tiene más clara.



Aquí tendremos a nuestra disposición la más variada gama de bebidas para lucirnos y preparar tragos que nuestros clientes nunca olvidarán (si no, pregúntenle a la enfermera), pero eso sí, antes vamos a tener que pedirles los documentos y en caso de que sean menores de edad, contaremos con un pequeño botoncito rojo en forma de corazón, que podremos usar para que un simpático patovica tome a nuestro juvenil cliente de la solapa y nos deje seguir cumpliendo con nuestro trabajo en este borracheril arcade repleto de acción, emoción y por supuesto... chupi. (Me olvidaba, si lo juegan, no conduzcan).

FICHA TECNICA
COMPAÑÍA / DISTRIBUCIÓN: Cutler Creative
INTERNET: No hay información
SOPORTE MULTIPLAYER: Ni en pe#%

40%

EL JINETE SIN CABEZA

NUESTROS JUEGOS PREDILECTOS AL FILO DE LA CUCHILLA

El reino de las tres dimensiones

La historia de Simon, el Mago

Por Durgan A. Nallar

Es triste pensar que el género de las Aventuras Gráficas ha caído en el olvido. Pero eso parece estar pasando, como comentábamos en esta misma columna hace un tiempo. Ya muy pocos juegos sostienen la existencia del género que años atrás era el preferido del público argentino (y aún lo es). Si no fuera por los productos que nos siguen llegando de Europa, principalmente de la compañía francesa Cryo Interactive, ya estaríamos asistiendo al funeral de las aventuras gráficas.

Sin embargo, hoy podemos confiarnos en el futuro y llenarnos de esperanzas. ¡Hoy les tenemos buenas noticias!

Las compañías se niegan a desarrollar aventuras gráficas debido a que en los lugares donde más se consumen el público no responde invirtiendo su dinero en ellas. El caso más notorio es el de Grim Fandango, quizás la mejor aventura gráfica que haya visto la luz en los talleres de LucasArts. La cautivante historia de Manny Calavera, basada en los festejos mexicanos del Día de Muertos, no llegó a recaudar lo suficiente siquiera para recuperar el costo de producción. La noticia corrió apresuradamente entre las compañías, confirmando lo que todo el mundo temía: ya nadie se interesaba en el género.

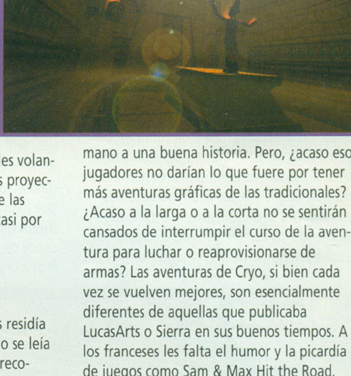


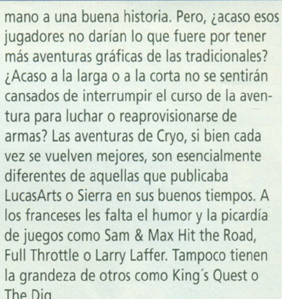
La culpa de todo, al parecer, la tienen las placas aceleradoras y sus vertiginosos gráficos en tres dimensiones. Tanto Need for Speed, tanto Quake, atraparon las mentes del público llenándolas de polígonos en movimiento y proyectiles volando en todas direcciones. Uno de esos proyectiles impactó en el corazón mismo de las Aventuras Gráficas, destruyéndolas casi por completo. Casi.



Osmosis

El núcleo de las aventuras gráficas residía en la historia que contaban. Así como se leía un libro, de la misma manera podía recorrerse el libreto del juego mientras se interactuaba con los personajes y el entorno para destrabar los complicados e ingeniosos acertijos. Cuando las aventuras gráficas comenzaron a desfallecer, los otros géneros se apropiaron de su principal elemento de atracción y lo incorporaron a sí mismos. De esta manera, Starcraft, Half-Life, Outcast, por ejemplo, aportaron experiencias novedosas para el público, y paralelamente los juegos de rol lograron captar la atención de los viejos jugadores de aventuras gráficas, que tuvieron que resignarse a los sistemas de combate y habilidad con tal de ponerle





mano a una buena historia. Pero, ¿acaso esos jugadores no darían lo que fuere por tener más aventuras gráficas de las tradicionales? ¿Acaso a la larga o a la corta no se sentirán cansados de interrumpir el curso de la aventura para luchar o reaprovisionarse de armas? Las aventuras de Cryo, si bien cada vez se vuelven mejores, son esencialmente diferentes de aquellas que publicaba LucasArts o Sierra en sus buenos tiempos. A los franceses les falta el humor y la picardía de juegos como Sam & Max Hit the Road, Full Throttle o Larry Laffer. Tampoco tienen la grandeza de otros como King´s Quest o The Dig.

La llegada de Gabriel Knight: Blood of the Sacred, Blood of the Damned al mercado logró reavivar el fuego, sea como sea. Así como los demás géneros se alimentaban de lo mejor de las aventuras, éstas sorbieron elementos de aquellos, incorporando la tecnología 3D a su motor gráfico.

El regreso de la magia

En 1993, Headfirst Productions nos sorprendió gratamente con Simon the Sorcerer, una aventura gráfica en el clásico estilo "point ´n´ click"; es decir, la interacción con los elementos del juego se llevaba a cabo apuntando con el mouse y cliqueando sobre las zonas activas de la pantalla. En Simon, un

chico normal es trasladado accidentalmente por un libro de magia a una dimensión paralela. Allí, el pequeño y confundido Simon viste ridículamente y tiene un enorme sombrero de mago. Su misión es ayudar al anciano Calypso en su lucha contra el diabólico hechicero Sordid. Es un juego divertido y muy sardónico, con un pronunciado aire a Monkey Island, que hizo las delicias de todos los aficionados al género. Fue enormemente popular, ganó numerosos premios y recibió excelentes reviews de la prensa especializada.

La secuela llegó en 1995. Simon the Sorcerer II: The Lion, the Wizard and the Wardrobe pone a Simon de nuevo tras los pasos de Sordid, quien no sólo se resiste a permanecer muerto sino que insiste en pelearse con Calypso; esta vez Sordid ha raptado a la nieta del pobre viejo, Alix. El juego termina con Simon atrapado en el universo paralelo mientras Sordid planea su próximo movimiento en pos de conquistar el mundo.

¿Y qué haremos esta noche, Cerebro?

Ambos juegos vendieron unas 600.000 copias. Las aventuras de Simon resultan doblemente atractivas: por un lado, los más chicos se sienten atraídos por la personalidad adolescente y fresca del pequeño aprendiz de mago; por el otro, los adultos disfrutan resolviendo los complicados pero magníficos puzzles y riéndose de los comentarios sardónicos del personaje.

Era extraño entonces que no hubiera una tercera parte, más cuando recordábamos el final abierto de la segunda. Pues bien, Headfirst Productions, un área de desarrollo de Adventure Soft Publishing en su momento, estuvo durante años tratando de conseguir que alguna compañía se aviniera a publicar Simon 3. Pero todos los esfuerzos del equipo de producción resultaban en vano.

"...es evidente que nos aproximamos a la feliz idea de que las aventuras gráficas como género están renaciendo con una fuerza muy importante."

El equipo ya tenía arte en cantidad suficiente como para llenar de vida al nuevo juego de Simon, incluso tenía la historia casi concluida y un nuevo engine 2D perfectamente funcional que admitía millones de colores y una resolución más alta, además de nuevos sonidos, voces y música en progreso. Sin embargo, ninguna compañía quiso publicar el título, a pesar de su popularidad y de que miles de jugadores clamaban por la tercera entrega de Simon. "Originalmente, desarrollamos Simon 3 como una aventura clásica, sólo que cuando buscamos a alguien que lo publicara nadie estaba interesado (todos querían algo en 3D)." -dice el presidente de Headfirst- "Así que nos enfrentamos a una decisión: desechar todo lo que habíamos hecho para Simon 3 en 2D y hacerlo de nuevo en 3D, o bien parar de hacer aventuras por completo. Una elección muy dura, realmente. Sabíamos que esto disgustaría a muchos aventureros que querían un Simon 3 en 2D, pero nosotros somos en verdad una compañía muy pequeña y sólo podemos afrontar el desarrollo de juegos que podamos hacer publicar".

Headfirst Productions ha tomado todos los elementos característicos de las aventuras gráficas, tales como el conflicto, los puzzles, la interacción con los personajes y la exploración, y los ha trasladado a un entorno tridimensional. El mayor énfasis ha sido puesto en el descubrimiento, la interacción y los puzzles, evitando el combate o las instancias de acción en los cuales han caído otras aventuras 3D anteriores.

El equipo presentó el nuevo proyecto a varias compañías, y por fin obtuvo el visto bueno. Simon 3D será publicado en Europa por Hasbro Interactive y en los Estados Unidos por SouthPeak Interactive.

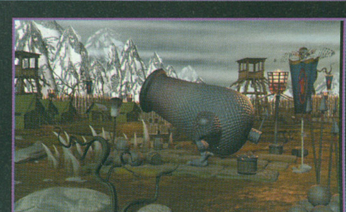
Simon 3D

El nuevo ambiente tridimensional en el

Simon 3

Imágenes del juego cancelado por Headfirst Productions, a pesar del avanzado estado de desarrollo en que se encontraba. No hay caso, el mundo del 3D llegó para quedarse.










que veremos a Simon no será sólo un detalle estético, también los puzzles han sido diseñados teniendo en cuenta la profundidad del entorno. El aventurero podrá explorar cada área con mucho mayor detalle. Los gráficos conservan el estilo humorístico propio de la serie, y además se completan con efectos de iluminación realistas, cambios climáticos sobre la marcha y hasta estaciones del año. Los modelos tienen movimientos suaves y variados -y también bastante exagerados, como corresponde- que comprenden incluso un sistema de animación facial tanto en Simon como en los demás personajes de la aventura.

Ahora Simon vuelve a enfrentarse a Sordid intentando regresar a su hogar. La historia abunda en giros imprevisibles y decenas de personajes capaces de alterar el rumbo de los acontecimientos. El viaje de Simon empieza en un antiguo templo azteca y continúa a través de un mundo fantástico. Hay múltiples formas de finalizar la aventura y muchos posibles finales, que dependerán de las acciones que decidamos tomar. También se incluyen modos de juego ocultos, lugares secretos y personajes nuevos, que sólo son accesibles cuando el jugador ha terminado el juego de determinada forma.

Como ven en las fotos, Simon 3D se juega en tercera persona. Esto ocurre la mayor parte del tiempo, con una cámara que seguirá tras los pasos de Simon, aunque existe también una vista especial en primera persona que permitirá examinar con detenimiento cada detalle de los alrededores. Simon está equipado con un yoyo que podrá utilizar para diferentes propósitos, por ejemplo para activar algo de un golpe, y cuya selección producirá el cambio de perspectiva hacia los ojos del aprendiz de mago, con lo que será fácil apuntar y disparar.

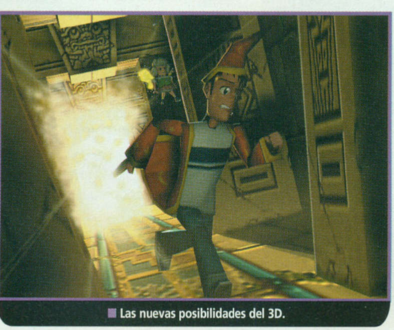
En cuanto a los puzzles, la compañía asegura que serán los más divertidos que a la fecha hayamos visto en materia de aventuras gráficas. A esto podemos agregar que si los diálogos -hablados de principio a fin- son tan ocurrentes y cómicos como los de los primeros dos productos de la serie, Simon 3D se perfila como el mejor exponente de un nuevo tipo de aventura gráfica que, lejos de significar un paso atrás, desemboque en el producto que lidere el renacimiento del género.

Como los dos Simon anteriores, la interacción con los personajes y las conversaciones serán una parte integral del juego. Simon podrá hablar a otros personajes, hacer preguntas y conseguir información a gusto. Los jugadores tendremos varias opciones de diálogo, ¡decir algo sarcástico entre ellas!



Simon debió pasarse a las 3D para ser aprobado.

El sistema de conversación inteligente impide que escuchemos conversaciones repetidas y además habrá una opción para inhibir toda conversación superflua, presentando sólo las partes importantes del diálogo. Sin embargo, siendo éste una de las características más amenas del juego, difícilmente alguien desee activarla.



Las nuevas posibilidades del 3D.

Simon 3D requiere una placa aceleradora para ejecutarse. Soporta el protocolo Glide de 3Dfx y también Direct3D y OpenGL, por lo que no habrá problemas con prácticamente ninguna de las placas existentes. Bastará con tener un Pentium 200 MMX o un procesador de similar potencia y 32 MB de RAM.

Al ser un juego en 3D, se ha logrado toda una dimensión nueva en el diseño de los movimientos pero, como ocurre en Grim Fandango, no tiene soporte para mouse. Se puede mover un mouse en dos dimensiones (arriba, abajo, izquierda y derecha), pero no es posible moverlo en la tercera dimensión (adelante y atrás). Así que la única y mejor manera de controlar a Simon en un espacio tridimensional es usando el teclado, un joystick o un pad, cualquiera de los cuales es soportado por el engine que Headfirst licenció, llamado NetImmerse, el mismo con el que se desarrollara Prince of Persia 3D. Por supuesto, esperamos que Simon 3D resulte un juego mejor que el nombrado. NetImmerse se utiliza en conjunto con AGOS3D, el engine especial para aventuras gráficas que la propia Headfirst estuvo programando desde hace ocho años.

El amanecer de un nuevo día para el género

Por todo lo dicho, es evidente que nos aproximamos a la feliz idea de que las aventuras gráficas como género están renaciendo con una fuerza muy importante. Simon 3D puede ser el puntapié inicial; seguramente luego llegarán otras aventuras inspiradas en los aciertos de Headfirst Productions. Por ahora, esperemos tener el juego en los estantes de venta antes de julio.

¡Sin ir más lejos, y para sorpresa de muchos, ya fue confirmado que LucasArts se apresta a lanzar la cuarta aventura del viejo y querido Guybrush Threepwood! Monkey Island IV se encuentra en pleno desarrollo, a pesar de lo mal que le fue a la compañía con el fracaso comercial de Grim Fandango. Por algún motivo que no alcanzamos a comprender, pero que agradecemos eufóricos, el viejo Lucas no se rinde. Como en el caso de la nueva aventura de Simon, aquí tampoco habrá fondos 2D: veremos a Guybrush completamente en tres dimensiones. ¿No es una maravilla?

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Core Design / Eidos Interactive

Tomb Raider: The Lost Artifact

Por Durgan A. Nallar

Core Design acostumbra entregar luego de cada versión de Tomb Raider una expansión llamada Gold, que por lo general se adicionada a la reedición de sus títulos. Este año Core decidió que otro producto tomaría el lugar de la versión Gold en los Estados Unidos, y coincidiendo con la celebración del cuarto aniversario de la heroína por excelencia del mundo de los juegos, Eidos Interactive publica a bajo precio esta expansión de niveles para el exitoso Tomb Raider III, llamado The Lost Artifact. En el continente europeo, en tanto, el pack de niveles será un valor agregado a la reedición normal de Tomb Raider III.

El juego comienza en el mismo punto donde finaliza la aventura a la cual pertenece la expansión. Lara descubre en la billetera de Willard un telegrama donde se habla de la existencia de un quinto artefacto escondido en algún lugar de Escocia, la Mano de Rathmore. Por supuesto, la hermosa arqueóloga se trasladará de inmediato a la isla británica, específicamente a la zona de Loch Ness, lugar en el que da comienzo el primero de los seis niveles.

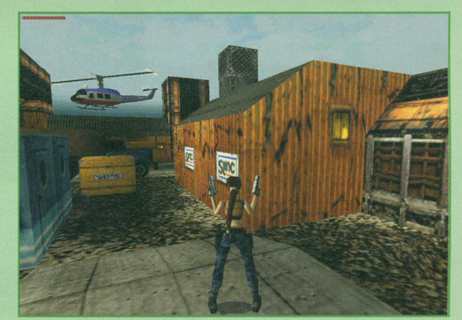
Como siempre, Lara descubre que no sólo ella está interesada en el misterioso objeto.

The Lost Artifact concentra en sus seis niveles una de las aventuras más completas y satisfactorias de su ya larga historia. Es distinta de la última versión de Tomb Raider, The Last Revelation, que como ya dijimos en nuestro review de XPC de enero de este año, constituye un bienvenido retorno a las fuentes que hicieron un clásico de la aventura al primer título de la serie. Sin embargo, The Lost Artifact tiene la virtud de equilibrar, en estos pocos pero extensos niveles, los elementos clave de Tomb Raider; acción y exploración se conjugan en partes casi idénticas para lograr un producto entretenido y desafiante.

Por el lado de la exploración, The Lost Artifact tiene el beneficio de contar con un diseño de niveles muy bueno, tanto por su recorrido como por su variedad, belleza y credibilidad. El aspecto de la acción hereda el estilo del Tomb Raider III, por lo que Lara será capaz de cargar con armas de gran potencia: pistolas, uzis, escopetas, lanzacohetes y un lanza harpones para el nivel submarino. Sus enemigos otra vez serán tanto los malos de turno como la fauna típica: entre otros, monos, perros, buitres, pirañas y unos miserables seres en el final de la aventura, además de ciertos monstruos muy sorprendentes.



La aventura llevará a Lara por varios paisajes, desde el castillo de Willard a orillas del lago



Ness (donde podremos saber la verdad acerca de Nessie, el supuesto plesiosaurio que habitaría el lago) hasta el enfrentamiento final con la poseedora de la Mano de Rathmore, pasando por túneles victorianos, un excelente nivel bajo el mar, las catacumbas francesas y un zoológico repleto de hambrientos tigres y otras molestias menores.

Cada capítulo presenta dos o tres áreas secretas para explorar. Podremos ver de todo un poco: pterodáctilos, el batiscafo de Jacques Cousteau y un viejo Spitfire de la Segunda Guerra Mundial. Es decir, las sorpresas son muchas en sólo seis niveles. The Lost Artifact es una gran oportunidad para volver a aventurarse con Lara Croft en los más aterradores misterios arqueológicos. Muy bueno, y muy recomendable.

LO QUE SI: El diseño de los niveles es extraordinario.
LO QUE NO: El engine de TR III no es tan eficiente como el de The Last Revelation.
81%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: New World Computing / 3DO

Heroes of Might and Magic III The Shadow of Death

Por Hernán Fernández

Y siguen llegando, como si la saga de los Heroes of Might and Magic tuviera pocos exponentes... Esta vez es una continuación del espectacular Heroes III: The Restoration of Erathia (TROE), aunque es más que una continuación ya que también incluye toda las campañas del original con lo que no resulta necesario tener la primera parte para poder jugarlo.



Los tiempos de paz en Erathia no suelen durar mucho y siempre algún ser maloso desea conquistarla. Ahora le toca el turno a Sandro, el nigromante (y no el que canta Rosa Rosa), quien hábilmente engañó a cuatro valientes héroes para que lo ayudaran a conseguir dos poderosos artefactos que le permitirían conquistar todo Erathia y AvLee. Ahora estos héroes deberán corregir el daño que causaron, y para eso van a tener que buscar y hallar una poderosa espada llamada Angelical Alliance, con la que podrán derrotar a Sandro... y que se vaya con su Rosa, Rosa, la maravillosa... a otra parte.

Que nos trae

Al crear un juego nuevo, vamos a tener cuatro opciones: Single Scenario, Multiplayer, Campaña y Tutorial. Single Scenario nos permitirá elegir cualquiera de los muchísimos mapas que nos trae; en Multiplayer hay varios tipos de conexión: el típico Hot Seat, donde los jugadores se van turnando en la misma computadora, IPX, TCP/IP, Módem, conexión directa por cable o algún servicio de Internet, como Mplayer, MSN Gaming Zone o Heat.net; cuando elijamos comenzar una nueva campaña se nos presentarán las opciones de jugar tanto la primera parte como The Shadow of Death (TSOD para los amigos); y el Tutorial es un simple nivel en el que podremos seguir las instrucciones del manual y aprender las bases del juego.

Para los que disfrutaron de Heroes III: TROE y el juego les pareció casi perfecto, no habrá mejor continuación que TSOD ya que en sí no aporta ninguna novedad con respecto al engine o al sistema de juego, salvo pequeños cambios como por ejemplo la opción de comprar en las ciudades tanto las tropas comunes como las mejoradas, o que los fosos que rodean las murallas dañan a las tropas que las atraviesan. Sacando estas modificaciones menores, TSOD básicamente solo nos lo amplía con 7 nuevas campañas, 38 mapas multiplayer, 8 tipos de terreno, 12 poderosos artefactos y más cosas todavía. Si sumamos todo lo que nos ofrece TSOD a lo que venía originalmente con TROE, vamos a tener la impresionante suma de 14 campañas, 86 mapas multiplayer, 16 tipos de héroes, 145 unidades de combate diferentes, 138 artefactos mágicos y muchas más cosas todavía.



Y lo mejor (o lo peor) es que al no incorporar nada nuevo al sistema del juego, sigue manteniendo la espectacular calidad propia de esta maravilla de los estratégicos por turnos.

Para los que nunca jugaron a Heroes III y quisieran probarlo, les va a venir como Quake III al nuevo Charlie, ya que podrán jugarlo desde la primera campaña. Para los que sí tuvieron la dicha de disfrutarlo será una excelente manera de continuar la historia de Erathia.

Así que, chicos de 3DO, si sus cosas aunque sea siguen conservando esta calidad... que sigan llegando... y, como diría Alf, "no hay problema".



LO QUE SI: Las nuevas campañas, mapas y todo lo nuevo que trae.
LO QUE NO: No innova en nada.
88%

COMPAÑIA /DISTRIBUCION: Red Storm Entertainment

Rainbow Six: Rogue Spear Urban Operations

Por Mariano Firpo

Esta expansión de R6:Rogue Spear nos trae nuevas e interesantes opciones, misiones y tres chiches nuevos para llenar de plomo a nuestros enemigos.

Urban Operation no es una joyita como pack de misiones, solo nos brinda cinco nuevas misiones en zonas muy pobladas como un bar turco, una estación de subte y los canales de Venecia. También incluye una selección de cinco misiones clásicas provenientes de Rainbow Six.

La característica más relevante de la expansión consiste en un nuevo estilo de juego llamado "Custom". En él, podremos jugar los distintos mapas single player con modalidades como defend, assault, terrorist hunt, recon, lone wolf y hostage rescue. El primero consiste en defender nuestra base, mientras eliminamos a los atacantes e impedimos que consigan activar un interruptor. Esto podría sonarnos un poco fácil pero las nuevas mejoras implementadas en UO permiten a nuestros enemigos arrojar granadas, actuar en equipo y encontrar vías de entrada insospechadas, haciendo que nuestro objetivo no sea tan sencillo. En lone wolf nos haremos pasar por Rambo, intentando llegar a la zona de extracción, mientras unas cuantas decenas de tipos nos buscan por todo el mapa. Recon es un modo en el cual deberemos cumplir ciertos objetivos sin ser detectados, mientras que en assault, misiones similares las resolveremos por la fuerza. Otras modalidades no tan novedosas son Terrorist Hunt y Hostage Rescue, las cuales se podían jugar en la versión anterior si ingresábamos al modo multiplayer.

Por el lado de la inteligencia artificial, los muchachos de Red Storm han hecho algunos progresos menores; por ejemplo, cuando caemos presa del fuego enemigo nuestros compañeros solían avanzar unos pasos y morían antes de que tuviésemos la posibilidad de controlarlos. Ahora el equipo que nos acompaña retrocede una distancia prudencial esperando nuestras instrucciones.

El juego sigue usando el mismo engine, pero la experiencia ha dado sus frutos ya que consiguieron impresionarnos con los nuevos niveles creados por los diseñadores. Urban Operations viene acompañado de 13 tracks de audio de la más alta calidad: algunos temas generan tensión en el juego, como si de una película de Tarantino se tratase. Otros nos ambientan con música característica de la región mientras recorremos los angostos callejones de un barrio turco.







Las armas agregadas se encuentran bien diseñadas y le dan un poco más de variedad, pero uno se queda pensando... ¿solo tres? Existe desde hace unos cuantos meses un pack que puede descargarse de Internet que incluye cerca de 100 nuevas armas, con imágenes y descripciones incluidas -Lloyds Weapon Mod-, ¿cómo puede ser que el equipo de UO solo haya incluido tres?

Debido a que los mapas están orientados en zonas muy civilizadas nos encontraremos con un nuevo tipo de enemigo: el peatón. Como a primera vista es imposible distinguir a un terrorista de un transeúnte, las cosas se van a poner más que complicadas y jugarlo en la dificultad de rockie puede llegar a ser nuestra única opción. Uno de los puntos más flojos que acompañan a este producto es la falta de mapas multiplayer del estilo "Bunker", fortalezas enfrentadas, muchos puntos de cobertura y snipers haciendo nuestra vida un poco más fácil mientras intentamos llegar a la base enemiga.

Urban Operation tiene muchos retoques pero le falta cantidad de material, podríamos decir que está incompleto, pero si se hartaron de los mapas del Rogue Spear pueden recurrir a estos nuevos y bien diseñados niveles. ¡Feliz cacería!

LO QUE SI: Los gráficos. La música. Niveles clásicos de R6.
LO QUE NO: Faltan mapas de desarrollo multiplayer. Solo incluyeron tres armas.

78%

las cosas buenas no vienen solas



Total Conversion

Larga vida a Half-Life (y a Madam Hurricane)

Por Durgan A. Nallar

La vieja desdentada mascaba tabaco y me miraba con desconfianza. Habían pasado dos minutos desde que pronunciáramos la última palabra. Yo tamborileaba nervioso sobre la mesa de madera, incómodo por el resplandor de la bola de cristal. No estaba seguro, pero me parecía adivinar movimientos en su interior, como si algo me estuviera observando. Por supuesto, eran ilusiones mías. Me aclaré la garganta, pero como respuesta obtuve otro tintineo producido por un escupitajo de la vieja golpeando la vasija a sus pies. A mi lado, el cadáver de Charlie empezó a inclinarse una vez más. Lo retuve y volví a acomodarlo en la silla.

Era el 4 de abril, una mañana tranquila como siempre en la redacción. Estaba solo todavía. Me senté en mi vieja Olivetti, cambié la cinta gastada por una nueva y empecé a aporrear el teclado, tratando de escribir un artículo para La Zona 3D. El sol estaba alto y el día empezaba a despejarse luego de una tormenta que había durado toda la noche.

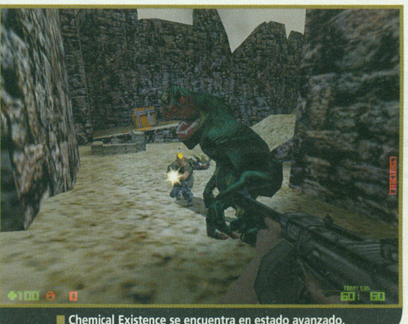
La conversión

Entre los lectores suele darse el siguiente fenómeno: quieren jugar a los últimos títulos que aparecen en el mercado, pero al mismo tiempo sufren porque no tienen máquinas equipadas con procesadores super rápidos, un centenar de megabytes de memoria RAM, gigas y gigas de espacio en sus discos rígidos y, para peor, una placa aceleradora de video 3D de última generación. Montar un equipo así cuesta mucho dinero, y no todos pueden destinar sus escasos ahorros a eso. Nunca alcanza la potencia de la máquina para los títulos que terminan de aparecer en el mercado.

Lo que suelen hacer en tal caso es resignarse y, lejos de abandonar, cargan los viejos juegos que todavía funcionan bien en sus moderados equipos. Es en este momento cuando se enteran que la máquina que tienen, aparentemente desvencijada y torpe según la publicidad, ¡en verdad es un impresionante hardware capaz de triturar datos con escalofriante rapidez! ¿Se pusieron a pensar lo bien que podrían jugar con sus máquinas a los juegos de apenas dos años atrás? Porque, dos años atrás, ese juego que hoy está arrinconado en un polvoriento estante andaba a los tirones. Si desde entonces hemos cambiado alguna de las piezas de hardware mencionadas, puede ser que ahora VUELE como nunca. Half-Life es uno de esos casos. ¡Así que a darle duro! Claro que no siempre es divertido jugar de nuevo lo mismo, a pesar de que a veces se justifica hacerlo.

> **"Las conversiones totales, nombre con el que se conoce a aquellos mods o paquetes de datos hechos por el público gracias a las herramientas liberadas por las compañías o por éste mismo, pueden ser la mejor solución."**

Las conversiones totales, nombre con el que se conoce a aquellos mods o paquetes de datos hechos por el público gracias a las herramientas liberadas por las compañías o por éste mismo, pueden ser la mejor solución. Las CT son capaces de dar nueva vida a un juego. Algunas de estas conversiones son tan pronunciadas y elaboradas que se diferencian por completo del producto original. Las CT cambian las reglas del juego, los gráficos, el sonido y hasta la música. Las mayores CT, en realidad, son aquellas como Half-Life, que toman el engine de Quake II y lo adaptan a sus necesidades, mejorándolo en el camino...



Chemical Existence se encuentra en estado avanzado.

Escribí hasta aquí cuando una sombra se interpuso entre los rayos del sol que entraban por el ventanal y mi escritorio. Alcé la mirada, sorprendido, y me encontré con la delgada figura de Charlie, toda cubierta de barro, de pie en el umbral de mi oficina. Por un instante, me quedé petrificado. Me asaltó un hedor insoportable. Uno, que ha visto en los juegos

miles -quizás millones- de veces a un muerto vivo, debería ya estar preparado para una visión de tal magnitud; sin embargo, un juego no se puede equiparar ni un poco a la cruda realidad. Es decir, grité, grité de terror con todas mis fuerzas. Acto seguido, evidentemente, entré en shock. Charlie se sentó a mi lado y yo seguí escribiendo sin pestañear.

Wasteland

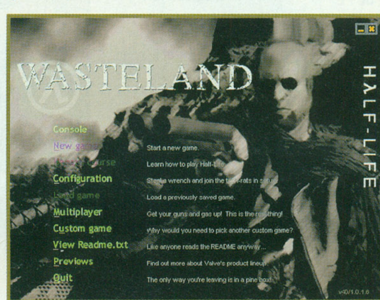
A su vez, Valve Software permite a los entusiastas de su juego que hagan cualquier cosa con el engine de Half-Life, con la condición de que no lo distribuyan comercialmente (para hacer tal cosa sería necesario adquirir los derechos del engine modificado de Valve, costosa operación dineraria mediante), de manera que nos encontraremos con conversiones totales hecha sobre una CT. Una de esas CT es Wasteland, un mod que introduce el viejo factor no-future tan conocido de la ciencia-ficción y de la época de la guerra fría. Se ambienta en un mundo post-nuclear. La calidad de las armas, texturas, sonidos y niveles son de una calidad impresionante, en el mismo nivel de otros mods y conversiones como Team Fortress Classic y Counterstrike (de éste último encontrarán la versión más reciente en el XCD que acompaña a este número). Wasteland viene con apenas cinco mapas, pero son muy buenos y especialmente recomendados para el juego multiplayer entre 3 ó 4 participantes. Algunas de las armas son conocidas (pistola Colt 10 mm, Magnum .44 Desert Eagle, Shotgun, etc.) y otras presentan diferencias respecto de las originales, como el Hunting Rifle (un sniper), el H&K G-11 (una ametralladora enorme), etc. ¡pero lo bueno es que se puede llevar una en cada mano, combinándolas a gusto! Los skins (pieles) son nada menos que señores de la talla de Mad Max, Tribal y Vault Dweller, con más viniendo en las futuras versiones. Los interesados pueden descargar la versión beta de www.wasteland-halflife.com y unirse a alguno de los servers que encontrarán listados en esa misma página.



Wasteland es uno de los mods para Half-Life más prometedores.

Chemical Existence

Esta CT se encuentra en preparación, y como pueden ver en las fotos [Gastón, poné aquí las fotos que te mando de Chemical Existence] el trabajo va muy adelantado. Un grupo de programadores han formado una compañía llamada Red Genesis y esperan crear una de las mejores CT disponibles para Half-Life, incluso buscan gente dispuesta a colaborar como artistas gráficos, texturistas y diseñadores de niveles. Pueden bucear el sitio www.redgenesis.com para mayores detalles.



Chemical Existence nos mete en el cuerpo de [se mueve ay mamita querida es Charlie se mueve está vivo] un sujeto llamado Reece Max, que tendrá la dura misión de enfrentarse con villanos, diabólicas corporaciones y mutantes en lugares tan dispares como Chinatown y la alcantarillas de NY. Los niveles serán 14 y estarán destinados a los jugadores solitarios, aunque por supuesto habrá algunos niveles para multiplayer. Lo mejor, según prometen sus jóvenes creadores, es que cada enemigo reaccionará distinto a nuestro ataque, por lo que podemos esperar una excelente experiencia. A medida que se produzcan noticias...



No recuerdo en qué momento reaccioné. Miré el rostro hundido de Charlie, sus ojos tristes asomando entre tiras de barro seco, y tomé una decisión. Lo cargué como pude (no quería caminar) y lo saqué de la redacción antes de que llegaran los demás. Fui a lo de Madam Hurricane, y aquí estamos.

-No sé, jovencitu -me dice la vieja-. Ió soy curandera, soy adivina, leo la borra de café y tiro las cartas. Saco gualichos y preparo pociones pal amor. Pero nunca se me ha dao por revivir a un muerto, eso es cosa de la macumba. Magia negra. El vudú, ¿eh?

Esperé que escupiera, luego dije:

-Algo tiene que poder hacer. Mire, le pago lo que quiera. Y tengo estos Luncheon Tickets.

-Hmm, a ver. ¿Sabe qué, chicu? Me parece que esto muchachito no estará muerto.

Sorpresivamente, la vieja se levantó con un revuelo de polleras multicolores y agarró la bola de cristal de la mesa, la levantó sobre su cabeza y la bajó de un golpe sobre el cráneo embarrado de Charlie. Hubo un ruido a huesos rotos. Grité.

-¡Pues salete de allí, Bob, chicu travieso!- dijo Madam Hurricane, y para mi asombro un querubín saltó fuera del cuerpo de Charlie, murmuró algo, irritado, y se alejó aleteando a través de la ventana abierta.

LA COMARCA

EL LUGAR DE REUNION PARA LOS ROLEROS

Starcraft como RPG

¿El fin de una era, o el comienzo de otra?

Por Pedro Federico Hegoburu

Cuando nos hablan de "juego de rol" imaginamos una o dos cosas: el juego de lápiz, papel y dados de formas extrañas creado por Gary Gygax en la década de los '70; o un juego de PC como los de la serie Ultima, en el cual los personajes (vos mismo) se van desarrollando a medida que combaten y resuelven pruebas. Llegó el momento de agregar una tercera variante: la modificación y adaptación de juegos de estrategia en tiempo real (RTS) para jugarlos como un juego de rol (RPG).

Imagino sus caras, oh lectores, al terminar de leer el primer párrafo de esta nota. También imagino sus reacciones, sus pensamientos. Y debo aclarar que no miento, ni he enfermado hasta el límite de divagar constantemente. ¡Aunque parezca mentira, se pueden jugar misiones de Starcraft (un RTS con todas las letras) como si fuera un RPG!

No nos vamos a detener en largas discusiones y explicaciones sobre el modo en que las misiones fueron creadas, pero sí merece la pena resaltar el criterio de realización de las misiones, y el concepto. Realmente se trata de una muy interesante experiencia, cualquiera que haya jugado Starcraft sabe lo excitante que es, y ahora esta faceta le da nueva vida al juego. El concepto es brillante y demuestra que -con creatividad y las herramientas para llevar la idea a cabo- nada es imposible.

Como primera medida, les recomendamos que visiten uno de los mejores sites para Starcraft: **www.starcraft.org**. Allí encontrarán cientos de mapas y misiones para Starcraft o su extensión, Brood War (ojo que son archivos con extensiones diferentes). En suma, todo lo necesario para disfrutar esta novedosa experiencia. Sintéticamente, hemos elegido y jugado los siguientes, que pueden encontrar en el XCD de este mes para probar:



Alien Vs. Depredador



Diablo

Los Expedientes Secretos X (X-Files): La serie que seguramente grabará los nombres de Fox Mulder y Dana Scully en nuestras memorias fue adaptada como una misión para Starcraft. ¿En qué consiste? Scully fue capturada por unos alienígenas, y Mulder debe recorrer un intrincado laberinto en una nave que se encuentra en la Antártida (¿recuerdan la película?). La tarea no es nada fácil, si bien no hay muchos enemigos (principalmente Mutalisks, Guardians, Ultralisks y Zerglings) el personaje de Mulder es un simple Terran Marine, por lo que deberemos ir en puntas de pie y combatiendo uno por uno. Cada vez que matemos un número determinado de alienígenas, Mulder subirá de nivel, y esto ha sido bien implementado: comenzamos la misión con 200 puntos de vida, y con cada nivel ganamos otros 200. Es imperioso sobrevivir, porque de otro modo el Hombre que Fuma se habrá liberado de nosotros para siempre...

Gauntlet: ¿Recuerdan el juego arcade del mismo nombre? Si son muy niños para recordarlo, les comento que el juego Get Medieval para PC es muy similar. En estos juegos había cuatro clases de personajes (Mago, Bárbaro, Paladín y Arquero) y su misión era recorrer laberintos matando todo lo que encontraran y recogiendo dinero y pociones. La adaptación para Starcraft es muy similar, pueden elegir entre un Protoss High Templar, un Protoss Zealot, un Tanque de Asedio o un Marine, y recorrer laberintos tratando de llegar a la salida.

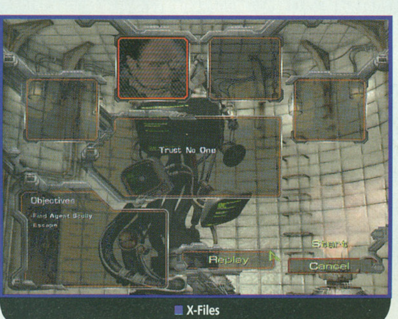
Alien vs. Predator: En 1978 fuimos testigos de "Alien: El Octavo Pasajero", una de las mejores películas de ciencia-ficción. La siguieron otras tres películas inolvidables (especialmente la segunda, filmada por el mismo James Cameron de... ¡Titanic!) y ahora tenemos la misión Alien para Starcraft. Nosotros somos Aprendices de Depredadores (¿se acuerdan de la película con Arnold Schwarzenegger?) y debemos destruir a una Reina Alien y su progenie que encontremos en el camino. Al comienzo tendremos 5 opciones para elegir qué personaje utilizar: Terran Ghost, Protoss Zealot, Terran Firebat y Terran Marine, y los que sean bien machos pueden jugar con un Protoss Probe (¡un peón!). A medida que matemos más aliens obtendremos puntos que automáticamente nos transforman en otro tipo de tropa (equivale a "subir de nivel", y se da a los 2.000, 6.000, 12.000, 24.000, y 40.000 puntos). Por ejemplo, al comenzar como Marine (100 puntos de vida) la primera transformación al llegar a los 2.000 puntos de experiencia fue en un Marine más poderoso (Jim Raynor, con 120 puntos de vida), y la tercera fue en un Terran Goliath.

X-Files: Mulder rescata a Scully

Diablo: ¿Qué podemos decir de Diablo que no se haya dicho aún? Mientras esperamos ansiosamente que salga Diablo II (actualmente en su etapa de Beta Testing) podemos sacarnos las ganas jugando esta misión para Starcraft. Podemos elegir el equivalente al Guerrero (Terran Ghost), Hechicero (Protoss Zealot) o Ladrón (Protoss Templar) y tratar de llegar al final, donde el Diablo está representado por un Protoss Archon. Me animaría a decirles que es aún más difícil que el juego original, ya que nuestro personaje va subiendo de nivel pero la oposición es muy complicada.

Hi Tech: Esta misión no está basada en algo que conozcamos, pero es un buen ejemplo de RPG. Comenzamos como un Terran Marine y debemos recorrer las dife-rentes habitaciones que hay en la pantalla, moviéndonos de una a otra al tocar un Cristal Khaydarin que está celosamente guardado por varios tipos de enemigos. Lamentablemente esta misión está fallada, ya que no encontramos el modo de volver atrás a través de los mismos cristales, por lo que es imposible regresar al punto de partida donde podemos cambiar los puntos obtenidos al matar alienígenas. La escala de trueque es la siguiente: con 1.500 puntos pasamos de Marine a Firebat, con 2.500 pasamos a Vulture, con 3.500 a Ghost, con 5.000 a Goliath, con 6.500 a un Tanque de Asedio, y con 8.500 seremos Kerrigan.

Hombres de Negro (Men in Black): Lo bueno de Men in Black (la misión, claro está) es que no debemos soportar los temas en versión rap de Will Smith. En esta oportunidad debemos destruir un Emisor PSI que -de más está decirlo- se encuentra en la otra punta del mapa. Y todo a balazo limpio, nada de usar esas linternitas de luz roja que te hacen olvidar los pensamientos...



X-Files



Los Nueve Infiernos

La Guerra de las Galaxias (Star Wars): El año pasado saciamos nuestra ansiedad por ver la nueva película con el joven Anakin, y hasta que la segunda llegue a nuestras salas de cine en el 2002, bien podemos experimentar con esta misión. Los objetivos son dos bien diversos: podemos destruir la Estrella de la Muerte (cosa difícil si las hay, y además es poco original porque ya lo hicieron en la película) o bien podemos matar (o tratar de matar) a Luke Skywalker. Queda a elección si seremos de la facción Rebelde o de la Imperial, ¡pero recordemos que Darth Vader no perdona!

Los Nueve Infiernos (The Nine Hells): Otra misión muy complicada para Starcraft, en la que la Reina Araña Lloth debe ser aniquilada. Junto con la misión de X Files, ésta sea probablemente una de las mejores ambientadas (el laberinto es como imaginamos al Infierno, con ríos de lava y mesetas colmadas de bicharracos). ¡Al menos vale la pena verlo porque algunos no irán al Infierno!

Es muy reconfortante ver cómo un juego tan destacado como Starcraft puede cumplir otras funciones que no sean las de un RTS. ¿Será posible que esto provoque o desencadene una tendencia dentro de las compañías de juegos para PC? ¡Dejemos volar la imaginación y por un instante pensemos en el potencial valor de venta de un juego que satisface a dos tipos de público diferentes! Loas a Blizzard por crear un engine que da para todo, y a los fanáticos que encontraron la vuelta para engrandecer aún más un clásico de PC.

Atlantis II

La solución completa de la aventura que nos traslada una vez más al corazón de la Atlántida.

Por Máximo Frias

Antes que nada, agarrá las tres piedras triangulares que están en el barco. Luego hablá con el Shaman y agarrá la bola de cristal.

- La piedra para ir a Yucatan está en el barril.
- La piedra para ir a Irlanda está debajo de la mesa.
- La piedra para ir a China está a la derecha del círculo del Mandala.

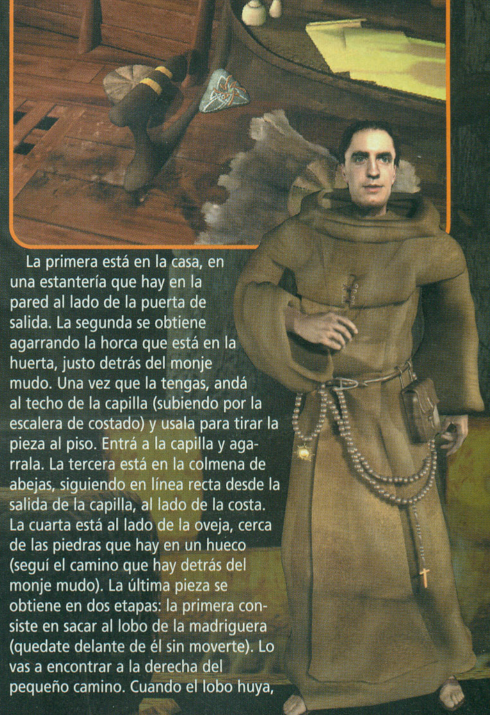
Para viajar, simplemente colocá las piedras en el Mandala. Cada piedra te envía a un mundo diferente.

IRLANDA

Empecemos con Irlanda. Para hacerlo tenés que poner una de las piedras en la posición más baja de la bandeja. Ahora sos un monje en Irlanda. Hablá con el monje viejo, Liam, que te dirá que vayas en busca de noticias acerca de Finbar, otro monje. Salí de la capilla y andá por el camino angosto, donde encontrarás al monje en cuestión. Tratá de hablar con él. Volvé a la capilla y decile al monje viejo las noticias. Ahora te responderá a todas las preguntas que quieras. Salí de la capilla.

Lo que tenés que hacer ahora es encontrar las cinco piezas faltantes de la calavera que está dentro de la gruta.





La primera está en la casa, en una estantería que hay en la pared al lado de la puerta de salida. La segunda se obtiene agarrando la horca que está en la huerta, justo detrás del monje mudo. Una vez que la tengas, andá al techo de la capilla (subiendo por la escalera de costado) y usala para tirar la pieza al piso. Entrá a la capilla y agarrala. La tercera está en la colmena de abejas, siguiendo en línea recta desde la salida de la capilla, al lado de la costa. La cuarta está al lado de la oveja, cerca de las piedras que hay en un hueco (seguí el camino que hay detrás del monje mudo). La última pieza se obtiene en dos etapas: la primera consiste en sacar al lobo de la madriguera (quedate delante de él sin moverte). Lo vas a encontrar a la derecha del pequeño camino. Cuando el lobo huya,

Ubicación de las 5 piezas de la calavera













andá al pozo de agua que está al costado de la capilla y agarralo de la base del mismo. Ahora que tenés los cinco pedazos, andá a la gruta y colocalos en la calavera para poder armarla.

La calavera recobra vida pero no puede hablar. Volvé al lado del pozo y buscá en la cabaña pequeña. Ahí encontrarás un jarrón. Agarralo y andá a la primera habitación de la capilla para llenarlo con el agua que corre en la pared. Andá a la habitación en donde está el viejo monje, agarrá el lápiz y usalo en el libro para entrar en la historia. Hablá con todos los personajes y volvé al mundo real. Para poder salir lo único que necesitás hacer es clickear en la palabra "Exit" que está escrita en una de las paredes. Cuando salgas el monje ya no estará al lado tuyo. Salí de la casa y doblá a la izquierda, mirá las inscripciones que están en la pared. Hablá acerca de esto con el monje viejo (que ahora se encuentra cerca del pozo de agua). El te dará una llave que te servirá para abrir una cajita que se encuentra a la derecha, dentro de la cabaña. En ella encontrarás un mapa y un cuchillo. Ahora sí, andá a ver a la calavera (en el camino observa las inscripciones de una de las piedras que están a la entrada de la



gruta), y dale agua. Ahora podés hablar. Hablá con él y dale el cuchillo, lo hará mágico y te servirá para resolver el puzzle de los árboles. Hablá con el viejo monje y usá el mapa en él. Luego andá a ve a ver las inscripciones que están en la pared de la casa y usá el cuchillo. Para abrir la trampilla de la puerta secreta mové las señales, desde arriba dos a la izquierda, en el medio 5 diagonalmente, y borrá el resto. Una vez hecho, clickeá en el botón espiral con el cuchillo. Agarrá el palo y andá a esa piedra grabada que habiamos mencionado antes (la que estaba cerca de la gruta). Golpeá el caballo grabado con el palo y éste saldrá corriendo. Apurate y seguilo antes de que lo pierdas de vista (si se te escapa no te preocupes, volverá a aparecer grabado en la piedra). Cuando lo tengas más o menos cerca agarralo y llevatelo hasta la costa que tiene las cañas en el agua (que está cerca de la colmena). Usá el caballo en el agua para que crezca y subite en el para cruzar el mar.

Ahora estás en una pequeña isla, donde tenés que hablar con un hombre, el poeta que está posado en un árbol. Reconocé tres veces el tono que está silbando y podrás hablar con él. Te dará





una varita mágica con la que podrás buscar el mejor camino para entrar en la torre de cristal. Recorrete la isla hasta que la varita te señale el lugar indicado (entre los dos murales). Un pozo saldrá del suelo. Tirate de cabeza, pero serás parado por una anguila eléctrica. Salí y volvé al mundo del libro. Habla con Dian Cecht, que es el que está cerca de la estatua.Te dirá que la estatua es su hija que está bajo un hechizo de una Diosa. Salí del mundo del libro y hablá con la cabeza de Ailill en la gruta. Luego andá cerca del pozo (al lado de la capilla) y hablá con el viejo monje, te dará la cruz de Santa Brigid. Volvé a la capilla cerca del tapiz y colocá la cruz en la dirección que te indica. La diosa aparece, hablá con ella, decile de levantar la maldición sobre Airmid. Volvé al libro, la chica volvió a la normalidad. Hablá con ella, te indicará un salmón que te ayudará a repeler la serpiente. Salí del libro, pintá el salmón en las manos del dibujo de la chica usando el lápiz. Volvé a entrar. Agarrá el salmón y andá otra vez al pozo en la isla del poeta. Mostrale el salmon a la anguila y está huirá. Agarrá la torre de cristal y volvé al libro. Antes de entrar en él, usa el lápiz para dibujarle la espada al rey. Ahora sí, entrá y acercate a Dian Cecht, hablá con él y dale la torre. Usá la espada para romperla en pedazos y agarrá la mano del rey. Dale la espada y la mano al rey. Después de la animación salí de la capilla y volverás al barco.

YUCATAN

Andá a la cima de la pirámide de la derecha, la pirámide de Tezcatlipoca, y agarrá la obsidiana a los pies de la estatua. Bajá las escaleras, hablá con el guardián y presentate ante él antes del primer puzzle. Poné una barra en la última línea y 4 bolitas en la segunda. Esta es la notación usada por los mayas para la figura 9. Volvé con el guardián para que te deje pasar pasar. Hacé lo mismo que en el primer piso. Esta vez la solución es una bolita en la última línea y 4 en la última línea del segundo cuadrado empezando desde abajo. La figura escrita por lo tanto es 81. Andá con el guardián para que te deje pasar. Avanzá hasta el final del pasillo y apretá la piedra de la izquierda para abrir la puerta. Dentro hay otro puzzle de números en el cual tenés que colocar la siguiente secuencia: en el primer cuadrado (contando desde abajo), colocá una bolita en la primera última línea; en el segundo cuadrado tenés que colocar una barra en la última línea y dos bolitas en la anteúltima línea; para terminar colocá tres barras y una bolita en el tercer cuadrado, siendo la solución 6561.

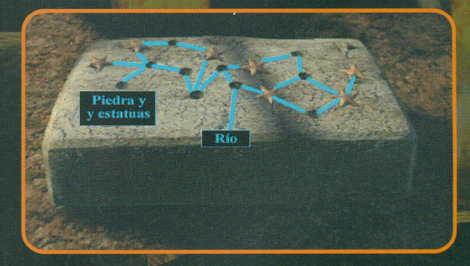
Agarrá el otro pie de la obsidiana de la mandíbula del cocodrilo. Poné las dos piezas en la puerta de la izquierda para que se abra. Agarrá nuevamente los pies y salí por el pasaje.

Andá a la segunda pirámide y hablá con todo el mundo. La sacerdotisa te va a dar unas vendas. Andá a la habitación contigüa y daselas al Rey que está en su trono. Se mancharán con su sangre. Salí y dale las vendas a la sacerdotisa. Aceptá su propuesta de ir al mundo de los muertos.

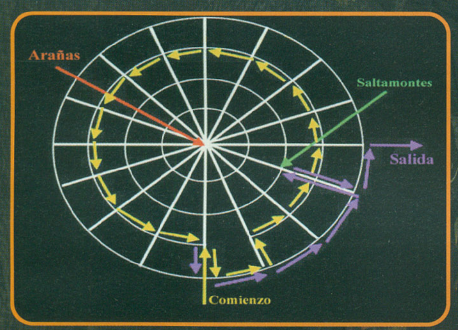
Ahora estás en la tierra de los muertos hablando con un murciélago que tiene la voz de Alvin. Hablá con él, gira 180º y clickeá en el puzzle del bosque. El objetivo es mover y rotar las nueve piezas del rompecabezas a modo de que nuestro héroe pueda recoger todas las piedras del arcoiris y cruzar así el río. A continuación hay una foto de cómo tiene que quedar el camino resuelto.



Una vez del otro lado hay que realizar una tarea bastante engorrosa: encontrar siete estrellas en el medio del bosque. Para facilitar la tarea de encontrar las mismas les damos un mapa para que se guíen mejor en el laberinto de árboles.



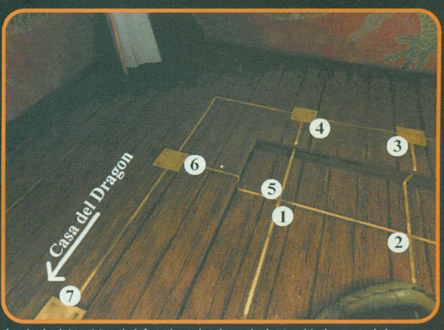
Una vez que tengan las siete estrellas vayan hacia la piedra estelar y colóquenlas en el orden que muestra el mapa. Colocá un pie en la estatua pequeña Jaguar y otra en la que apareció recién. Hablá con ambas estatuas hasta que te aparezca el Dios Serpiente. Él te dirá que le busques unos cráneos y te dará una pluma de protección. Salí del bosque, subite a la canoa (que estaba en donde empezaste el laberinto) y remá hasta que llegues a un claro donde hay una telaraña. El objetivo de este puzzle es agarrar el insecto de se encuentra en el medio de la telaraña sin que la araña te agarre. Para lograr el objetivo te conviene ponerte del lado izquierdo del agujero que hay en la red, avanzar una vez, retroceder una vez, moverte hacia la derecha y avanzar dos veces hacia el insecto. La araña pierde ventaja por esquivar el agujero y podés salir sin que te agarre.Si volvés a subir por el árbol de la izquierda te vas a encontrar con dos arañas en vez de una. Seguí el esquema para poder esquivarlas y salir nuevamente con el insecto. Estos insectos sirven



para dárselos al Rey Rana y que te dé pistas acerca de lo que tenés que hacer. Subí por última vez a la telaraña pero esta vez por el árbol de la derecha. Ahora vas a tener que usar la pluma de protección ya que la araña madre avanza de a dos pasos. El mejor lugar para colocar la protección es del otro lado del agujero. Para esto tenés que avanzar una vez hacia la izquierda, darte vuelta y usar la pluma en la esquina por donde pasaste (la pluma crea un escudo que impide que la araña madre avance). Ahora que tenés ventaja, avanzá derecho hacia la espada y cuando tengas a la araña cerca dale un golpe con ella. Mientras está mareada, corré al centro de la telaraña, agarrá los cráneos y salí lo más rápido que puedas. Volvé con el Dios Serpiente y dale los cráneos. Ahora volvé con la canoa al principio del bosque y clickeá en el murciélago para volver al mundo de los vivos. Dale los cráneos al rey y volverás al barco.

CHINA

Ahora estás en un monasterio chino. Tenés que ayudar a los monjes a deshacerse de una sombra que no les permite salir al exterior ni beber agua. Para ello, tenés que encontrar a un exorcista de 300 años que está perdido dentro del monasterio. Hablá con el monje viejo en el patio, luego hablá con el jefe en su oficina. Andá a ver a la sombra, volvé y hablá con el maestro y quedá con él para encontrarte en la habitación de la tortuga

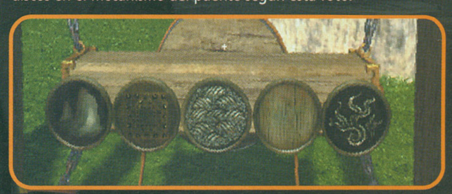


(es la habitación del fondo a la derecha). Andá dentro del monasterio y entra en la habitación antes mencionada. Te explicará cómo encontrar la casa del exorcista. Para ello te dará una tortuga y una moneda china con signos astrológicos. Acercate a la palangana con el anillo de piedra y poné la tortuga ahí. Hablá con el monje viejo, te dará las direcciones que están en el esquema. El puzzle consiste en moverte de acuerdo con las instrucciones del monje, para encontrar la salida.

Una vez hecho el recorrido, una puerta secreta se abre y entrás en una habitación nueva. Agarrá el palo de la cajita y andá al otro lado de la habitación. Usando el palo, encendé todo el incienso empezando por el rojo y luego en el sentido de las agujas del reloj, como está indicado en el dragón pintado. Ahora sos más chiquito. Hacé click en el paisaje en miniatura para entrar en él. Ahora estás en el mundo del dragón. Andá a donde está el puente. Agarrá las estatuas de jade y el monedero y volvé por el camino que viniste antes de recobrar tu tamaño natural. Colocá las estatuas una a una en el paisaje pintado:

- El herrero negro en el volcán.
- El cocinero en la olla.
- El aguador en el río.
- La mujer campesina en los arrozales.
- El monedero en el centro, en el sitio que está sin dibujar.
- El leñador en el bosque.

Ahora te podés achicar otra vez y hablar con ellos. Usá el monedero para comprar los discos. Volvé a donde encontraste las estatuas y usá los discos para que el puente se caiga. Situá los discos en el mecanismo del puente según esta foto.



El puente termina de bajar. Cruzá el puente, te encontrarás delante de una puerta, apuntá con la flecha hacia vos en vez de la zorra. Pasá a través de la puerta. Entrá en el gran dragón y andá hacia el puzzle de la nube. Hace click en el dragón (en el



puzzle) y luego en las nubes (el código es IDDID), siendo "I" la nube izquierda y "D" la nube derecha. Lo que se pretende es que cada vez que veas la pelota clickees en ella. Una vez que tengas la pelota, andá a la cabina de mando y colocá la pelota en la ranura que está al lado de la puerta. El dragón sale volando hacia otra isla. Bajá del dragón y andá hacia la puerta. Llamá tres veces a la puerta. El inmortal aparecerá. Hablá con él (te dirá que busques un champiñón). Una vez hecho llamará a una puerta que te llevará al infierno. Fijate que al costado de la casa está esa puerta, doblá y entrá al infierno. Hablá con el búfalo, el guardián del laberinto y agarrá un formulario. Andá a ver a la mujer zorro al final del nivel y te dará un abanico. Si no la salvás de la flecha del cazador en la puerta, se negará a ayudarte. En el abanico están indicadas las señales necesarias para rellenar el formulario. Luego andá a ver a los oficiales del demonio correspondientes con las señales.

Doberman: cabeza del dragón rojo.
Caballo: cabeza de tigre azul.
Ratón: cabeza del caballo rojo.
Conejo: caballo azul.
Cabra: tigre rojo.
Cerdo: dragón azul.

Una vez completado el formulario, andá a ver al guardián del laberinto y dásela. El a cambio te dará el champiñón. Dale el champiñón al inmortal y él te dará una linterna. De vuelta hasta la habitación de la tortuga. Salí del monasterio y disfrutá de la secuencia final.

SHAMBDALA

Ahora tenés que hacer 4 viajes cósmicos con la ayuda de la bola de cristal que te dio el Shaman:

Al Tibet: Subí hasta el puente del barco, da la vuelta y usá la bola para hacer que las líneas correspondan al contorno del paisaje.

A Irlanda: Andá a la Isla del Poeta y usá la bola de cristal en el árbol, cerca de la pared y el pozo, para superponer las líneas de la bola sobre las del paisaje.

A China: Andá delante de la puerta de oro (dibujo del cazador y el zorro), girá a la izquierda y usá la bola para hacer que las líneas correspondan al contorno del paisaje.

En Yucatán: Andá hasta el pie del templo del Rey y usá la bola para hacer que las líneas correspondan con las de la derecha y la esquina del templo.

Una vez que los niveles han sido completados (Irlanda, China y Yucatán) y los viajes cósmicos hechos, la bola se convierte en cristal. Andá hasta el barco y colocá todas las piedras que fuiste agarrando durante el juego (acordate claramente el orden en el que las colocaste) en el Mandala y hacé click en el medio del cristal. Entrarás en el mundo de Shambdala.

Ahora estás en el medio de unas grandes velas rojas cuyos signos corresponden con las piedras que acabás de colocar. Hacé click en el orden que colocaste las piedras, y serás atraído hacia el jardín de Rhea. Avanzá y hablá con la Reina. Andá hacia el jardín de Rhea, volviendo sobre tus pasos del viaje inicial. Ahora estás en el Templo de Yucatán, primera etapa del laberinto. El objetivo de esta parte es agarrar un objeto (ya conocido durante la aventura) por nivel. Una vez que tengas la estrella de mar que originalmente estaba en el bosque, usala en la ventana de la capilla para salir hacia Atlantis.



Ahora estás sumergido en las profundidades del océano Atlantis. Busca la entrada a la ciudad y dentro de ella un cristal tirado. Ponete enfrente del calamar gigante y usá el cristal para cortarle los tentáculos. Cuando los hayas cortado a todos volverás a la nave. Usá el cristal una vez más en el Mandala y viajá lo más lejos que puedas... cruzando la neblina roja.





messiah

GUIA ESTRATEGICA
PARA SOBREVIVIR EN UN MUNDO APOCALÍPTICO

Las aventuras de Bob, el angelito, son una maravilla para no perderse, pero seguramente muchos querrán saber de entrada cómo desenvolverse mejor en la ciudad de Faktur, en donde nuestro alado amigo deberá defenderse de innumerables peligros. Por este motivo, aquí les entregamos esta pequeña guía, para conocer en más detalle los secretos de este sensacional arcade.

La posesión:

De este tema hablamos un poco en el review, pero vamos a recalcar una vez más el tema de la posesión, ya que sin duda es lo más importante del juego. Las reglas a tener en cuenta son las siguientes:

- Bob puede (y debe) estar dentro de un cuerpo en casi todas las ocasiones. Esto es muy importante, ya que de por sí no cuenta con ninguna protección, por lo que los huéspedes serán muy útiles para servirnos como escudo y protección.

- Lo ideal es realizar la posesión sin que otra persona vea nuestra acción, ya que en muchas oportunidades nos atacarán si ven lo que intentamos hacer, y no bien estemos dentro del huésped comenzarán a atacarlo sin piedad, por lo que deberemos buscar un nuevo cuerpo.

- La actitud de los que observen la posesión puede variar según su clase. Para saber si es riesgoso lo mejor es chequear el cuadro de los personajes que deambulan por el mundo de Messiah.

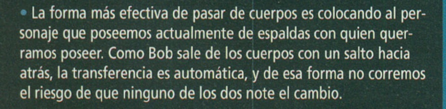
- La posesión es bien sencilla: Sólo hay que aproximarse a nuestro objetivo, y saltar hacia él por la espalda de la víctima. Tengan en cuenta que según el nivel de dificultad que hayan elegido, el rango para poseer a la víctima varía.

A Nivel Fácil (Discípulo): El cono de posesión es grande. Se puede poseer al caracter hasta de frente.

B Nivel Normal (Profeta): El cono de posesión es la mitad del anterior. Sólo podemos entrar al huésped por la espalda y los lados.

C Nivel Difícil (Mesías): El cono es aún más reducido, por lo que sólo se puede poseer al cuerpo por la espalda. En adición, si en un enfrentamiento matan al huésped, nuestro amigo Bob también pasará a mejor vida.

- La forma más efectiva de pasar de cuerpos es colocando al personaje que poseemos actualmente de espaldas con quien queramos poseer. Como Bob sale de los cuerpos con un salto hacia atrás, la transferencia es automática, y de esa forma no corremos el riesgo de que ninguno de los dos note el cambio.



Los personajes



Chots (Hostiles): La clase social más baja de Faktur City. Viven en el sistema de desague de la ciudad, alimentándose de carne humana. Generalmente se mueven en grupos, y son agresivos con la policía de la ciudad, por lo que no será extraño verlos peleándose con la ley. Su arma predilecta es el Pak, que sirve tanto para eliminar sus víctimas silenciosamente como para caer inofensivamente de grandes alturas (esto se hace dejando apretado el botón de disparo).



Civiles (Neutrales): Conocidos como "Dwellers", los civiles de Faktur City deambulan tranquilamente por las calles, y no reaccionarán de ninguna manera al ver a Bob caminando cerca de ellos, aún cuando estemos entrando o saliendo de algún cuerpo. Generalmente están desarmados, y son muy útiles para pasar desapercibidos. Algunos de ellos (los que tienen sobretodos largos) ocultan algún tipo de arma, por lo que la pueden utilizar si se ven en peligro.



Trabajadores (Neutrales): En este grupo podemos encontrar a los ingenieros y científicos. Generalmente son útiles para realizar tareas específicas, como por ejemplo activar ciertos switches o reparar alguna maquinaria. Al igual que los civiles, reaccionan temerosos ante las posesiones de Bob, pero pueden resultar letales luchadores bajo el influjo de nuestro amiguito.



Clubbers (Neutrales): Similares a los civiles, la gran diferencia entre las dos clases radica en que los clubbers dedican su vida al exceso, usualmente gastando su tiempo en tugurios de mala muerte. De esta clase es realmente imperdible el "portero" de la disco, con el cual podremos cometer todo tipo de atrocidades a los que suelen esperar en la cola para entrar...



Policías (Hostiles): La clase más peligrosa del juego, también es la más útil cuando Bob requiere emplear cierta dosis de violencia para solucionar un inconveniente. Su carácter es bastante volátil, y no dudan en disparar primero y preguntar después. Existen varias clases, y todos poseen ciertas habilidades muy útiles, como por ejemplo los cascos que permiten hacer zoom sobre nuestras posibles víctimas, y en algunos casos, hasta visión de rayos-x. ¡Esa!



Sub-Girls (Hostiles): Tienen una adversidad natural a los policías. Estas muchachas tienen implantes mecánicos, que les proporcionan una cantidad ilimitada de balas en la ametralladora, más la posibilidad de lanzarnos alguna que otra bombita, de esas que duelen.
Una vez poseídas, pueden llegar a ser un arma letal, y tienen una modificación en sus pies que les permite saltar mucho más de lo normal. No se confíen, que aunque están bastante escasas de ropita, están diseñadas genéticamente para ser duras oponentes en la batalla.



Commanders (Hostiles): Líderes de las fuerzas policiales, las comandantes tienen el más alto rango en el departamento, y se ven muy poco en las calles de Faktur City. Lo mejor de las comandantes es que tienen el nivel de acceso más alto, por lo que pueden entrar virtualmente a cualquier lado. Y como si fuera poco, algunas de ellas, conocidas como Gun Commanders, son las únicas que pueden operar ciertos cañones muy poderosos que se encuentran en algunos sectores de la ciudad.

Otros consejos útiles:

• Salven el juego frecuentemente:
En muchas ocasiones se van a ver inmersos en el desarrollo del juego, y cuando menos lo esperen las cosas se pueden complicar un poco, por lo que es una necesisad básica salvar lo más seguido posible, para de esta forma poder evitar la repetición de algunos puzzles bastante complicados.

• Saltos altos:
La mejor manera de alcanzar lugares poco accesibles es bastante sencilla, pero requiere un poco de práctica: Primeramente hay que presionar una vez el boton de salto, con lo que Bob tomará altura rápidamente. Luego es cuestión de presionar repetidamente el botón de salto, para ganar aún más altura mientras volamos.

• Modo Sniper:
Cuando utilizamos la habilidad de zoom de ciertos policías, verán que cuando apuntamos a ciertos puntos (especialmente la cabeza) aparece el ícono de una calaverita. Esto significa que un sólo disparo eliminará a la víctima. En muchas ocasiones es mejor buscar este ícono en vez de disparar a otras partes menos vulnerables.

• No se pongan en modo de ataque a menos que sea necesario:
Esto también lo hemos mencionado en el review, pero es necesario repetirlo para evitar dolores de cabeza: Con casi todos los personajes hostiles, el solo hecho de esgrimir un arma significa una amenaza, por lo que podrán atacarnos despiadadamente. Sólo utilicen el modo de ataque cuando quieran que se arme la debacle.

• Eliminar al huésped:
Hay veces en las que va a ser necesario desprenderse del cuerpo que ocupamos. El único inconveniente, si el personaje es hostil, es que nos atacará inmediatamente no bien recobre la conciencia. Lo mejor en estos casos es, si tenemos un Bazooka o Granadas, es hacer unos cuantos disparos cercanos para eliminar pacíficamente a nuestro huésped. Por el otro lado, si quieren divertirse un rato, pueden descartar al pobre diablo lanzándolo al vacío, ya que como mencionamos anteriormente, Bob sale de los cuerpos con un salto hacia atrás, por lo que podremos planear hasta un lugar seguro.

Armamento

Hay dos tipos de armas disponibles en Messiah: Las primarias y las secundarias. Las armas primarias son las conocidas escopetas, ametralladoras y otros chiches, y las secundarias generalmente consisten en granadas y misiles, de alto poder destructivo. Aquí pueden encontrar una lista detallada de las mismas:

Armas primarias:

Bone Saw: Una sierra eléctrica que veremos utilizar a ciertos científicos, es muy efectiva para peleas a corto rango, pero no puede hacer frente a ningún tipo de arma de largo rango, como por ejemplo...

Pump Gun: Algo así como la escopeta del Quake. Impresionante para ataques a corta distancia, pero muy poco útil para disparos con el modo zoom.

Machine Gun: La archifamosa ametralladora, que todos sabemos cómo funciona. Igual de útil en cualquier distancia.

Maimer: Esta belleza dispara afiladísimas hojas de titanio a gran velocidad. Algo similar en su efectividad a la Machine Gun. Todo depende de los gustos del usuario...

Flame Thrower: El lanzallamas dispara una mezcla de combustible que se prende fuego cuando es lanzada. Cuando la mezcla hace contacto con la víctima, ésta comenzará a correr y gritar como una condenada, hasta que se tiran al piso para apagarse. Obviamente, una segunda rociada hará el efecto deseado: Que pasen a mejor vida.

Pak: La marca registrada de los Chots. Dispara cristales de hielo. Si uno de los proyectiles impacta en el objetivo, éste comenzará a moverse más lentamente, sintiendo los efectos del congelamiento. Y como si fuera poco, se puede utilizar para realizar vuelos limitados, gracias a sus hojas en forma de ventilador.

Bazooka: Ya todos lo conocemos, y también lo amamos. El bazooka dispara un poderoso proyectil, que puede ser un arma de doble filo si estamos demasiado cerca de nuestra víctima.

Maser: Esta arma fue especialmente diseñada para eliminar a los Behemots de la policía, que de otra manera serían imparables. El único inconveniente del Maser es que no es tan efectiva contra otros oponentes, y que su tiempo de carga es bastante prolongado. Lo bueno es que, una vez cargada, no necesita de munición para funcionar.

R.P.H: El Rocket Propeller Harpoon es, sin lugar a dudas, el arma más poderosa de todo el juego. Su onda de disparo es similar a la de la railgun en Quake, y es digna de ver, pero sólo por un instante, ya que si nos quedamos demasiado tiempo en el mismo lugar seremos atravesados por su munición, un harpón que nos dejará empalados en la pared más cercana, en donde agonizaremos hasta que nos venga a buscar algún amiguito de Bob. Lo mejor de todo es que el R.P.H. en la mayoría de los casos mata de un solo disparo.

Armas primarias:

Grenade: Generalmente la utilizan los Medium Cops. Letal si nuestra víctima se encuentra cerca a ella.

Concussion Grenade: Diseñada principalmente para los disturbios en las calles, la Concussion Grenade emite un potente halo de luz, que inutiliza momentáneamente a quienes la miran, momento ideal para poseer a algúna inocente víctima.

Stick 'um Grenade: Como su nombre lo indica, se pega a su objetivo, el cual emite un sonido indicando que está lista para detonarse. Cuando se presiona nuevamente el botón de disparo secundario, ¡Bum! Ideal para pegársela a alguien, que al buscar ayuda se junte con otros y... Bueno, se imaginarán el resto...

Distortion Grenade: La más poderosa de las armas secundarias, la DG crea una anormalidad en el espacio, que puede literalmente doblar objetos sólidos (algo similar al efecto del Maser).

Jumping Betty: Su utilización es bien sencilla: Se deja en el suelo, y cualquiera que se aproxime a su rango de ataque la hará activarse, elevándose del suelo mientras rota, y lanzando una mortal andanada de clavos en todas direcciones.

ACCION / ARCADES

Rollcage Stage II

Usá alguno de estos códigos en la pantalla de "bonus Awards". Si lo hiciste bien vas a escuchar un sonido.

mynameisneo	Todas las campañas
mynameismrsmith	Todas las campañas excepto la final
wreckedonspeed	Todos los modos de juego excepto "soccer"
warpspeedmrsulu	Todas las pistas
metropolis	Todos los coches



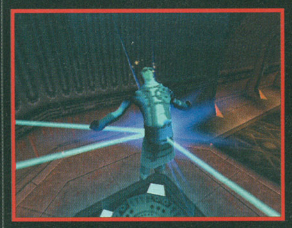
Messiah

Durante el juego, presioná [Esc], y luego escribí alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

ucantkillme	Bob es invencible
fleshnblood	Desactivar invencibilidad
braindead	Desactivar IA
einstein	Activar IA
icantsee	Visión IA desactivada
icanseeu	Visión IA activada
freezecam	Cámara inamovible
thawcam	Cámara libre
charwireon	Activar personajes en "wireframe"
charwireoff	Desactivar personajes en "wireframe"
worldwireon	Activar Mundo en "wireframe"
worldwireoff	Desactivar Mundo en "wireframe"
onpolycount	Cuenta de polígonos activada
offpolycount	Cuenta de polígonos desactivada
toohardforme	Termina el juego en curso

Los siguientes códigos hacen aparecer el personaje u objeto indicado:

mynightmare	Armored Behemoth
bestfriend	Barman
voodooextreme	Bazooka
bigbang	Bazooka
onsteroids	Behemoth
letmein	Bouncer
buzzbuzz	Buzzsaw
smellyguy	Chot 1
nohygiene	Chot 2
idontdance	Chot 3
scumbucket	Chot 4
smellysteroids	Chot Behemoth
chotling	Chot Dwarf
keepmecompany	Companion Bot
bustamove	Dancer 1
cutarug	Dancer 2
mixalot	DJ
incharge	Domina
janeplain	Female Dweller 1
jillplain	Female Dweller 2
lightmeup	Flamethrower
fungirl	Fungirl
softwarebuys	Grenades
getsome	Grenades
Gun Commander	guncmndr
stickaround	Harpoon Gun
hcop	Heavy Cop
specialguy	Hung
lcop	Light Cop
rapidfire	Machinegun
slicendice	Maimer
averagejoe	Male Dweller 1
averagejack	Male Dweller 2
averagejohn	Male Dweller 3
coolfx	Maser
heydoc	Medic
mcop	Medium Cop
addedfirepower	Offensive Bot
cooloff	Pak Gun
tophat	Pimp Daddy
workit	Prost 1
mansdream	Prost 2
boomstick	Pumpgun
glowstick	Radiation Worker
varmint	Rat
rcop	Riot Cop
egghead	Scientist
femfatale	Subgirl 1
nastyone	Subgirl 2
bringmeadrink	Waitress
Ammo gamespot	Weapon
Ammo illbeback	Weapon
cantseemyface	Welder
Torch weldme	Welding
workinman	Worker



Thief 2: The Metal Age

Saltar de nivel
Durante el juego, presioná
[Ctrl] + [Alt] + [Shift] + [End]

Dinero extra
Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego. Creá una copia del archivo antes de editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "**dark.cfg**" que está en el directorio del juego. Cambiá el valor que está luego de "**cash_bonus**" para incrementar la cantidad de dinero que suma al comienzo de cada nivel.

ESTRATEGICOS

Star Wars: Force Commander

Doblar el número de unidades
Si el transporte de las unidades es destruido, removê la unidad al mismo tiempo que explota. Si lo hiciste bien obtendrás el doble de unidades.



Puntos de Comando ilimitados
En la pantalla de selección de jugador creá un nuevo jugador con el nombre "**TheGalaxyIsYours**". Hacé doble click en el nombre en vez de un solo click y apretá la flecha azul. Luego y durante el juego solo tenés que apretar "**M**" para sumar 500 puntos de comando y lo podés hacer todas las veces que quieras. Lo único malo es que no podés aplicar el truco a los jugadores que creaste anteriormente.

Acceder a todas las misiones
En la pantalla de selección de jugador creá un nuevo jugador con el nombre "**TheWorldIsYours**". Hacé doble click en el nombre en vez de un solo click y apretá la flecha azul.

Star Trek: Armada

Durante el juego, presioná **[Esc]**, y luego escribí alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

kobayashimaru
Pasar de misión
canofwhoopass
99 oficiales adicionales
showmethemoney
Dilithium adicional
screwyouguysimgoinghome
Lista de pilotos en modo multiplayer
phonehome
Lista de chat en modo multiplayer



Heroes Of Might And Magic 3: The Shadow Of Death

Durante el juego, presioná **[Tab]**, y luego escribí alguno de estos códigos para activar su función correspondiente:

nwctheconstruct
100.000 de oro y 100 de cada recurso
nwcthereisnospoon
999 de Mana y todos los hechizos
nwczion
Todas las construcciones
nwclotsofguns
Todas las máquinas de guerra
nwcphisherprice
Colores alternativos
nwcagents
Slots vacíos con 10 "black knights"
nwctrinity
Slots vacíos con 5 "archangels"
nwcoracle
Mapa del puzzle completo
nwcwhatisthematrix
Mapa del mundo completo
nwcneo
Ganar un nivel
nwcignoranceisbliss
Esconder mapa del mundo
nwcbluepill
Perder juego
nwcfollowthewhiterabbit
Suerte al máximo
nwcmorpheus
Moral al máximo
nwcnebuchadnezzar
Movimientos ilimitados
nwcredpill
Ganar juego

Gangsters

Obtener $50.000

En la sección de Tenientes del organizador de pandillas, escribí "**I LOVE HANSON**" para poner $50.000 en la caja, si la suma que tenés es menor.

Dinero extra para todas las pandillas

En la sección de Tenientes del organizador de pandillas, presioná **D + A + R + T** para sumarle $3.000 a todas las pandillas.

Panzer General 3D Assault

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego, creá una copia del archivo antes de editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "**panzer.ini**" que esta en el directorio del juego. Agregá la linea "**TestCheat = TRUE**" a la sección "[SIM]". Luego, durante el juego, usá alguno de estos trucos:

[F12]
Terminar escenario con perdida
[Ctrl] + [F12]
Terminar escenario con una mínima victoria
[Ctrl] + [Shift] + [F12]
Terminar escenario victorioso
[Ctrl] + [Shift] + [End]
Destriur tu vehículo
[Ctrl] + [Shift] + [Delete]
Destruir el vehículo marcado como objetivo



DEPORTES

Supreme Snowboarding

Todas las pistas

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego, creá una copia del archivo antes de editarlo.
Usá un editor de texto para editar el archivo "**available_levels.txt**" que esta dentro del directorio "**saved_data**". Cambiá las opciones que se indican abajo de la manera escrita:

```
{
"Easy",1,
"Medium",1,
"Hard",1
}
```

Luego, editá el archivo "**defaults.txt**" y cambia "**available_tracks = 3**" a "**available_tracks = 7**"



Todas las tablas

Nota: Este procedimiento involucra editar un archivo del juego, creá una copia del archivo antes de editarlo. Usá un editor de texto para editar el archivo "available_levels.txt" que esta dentro del directorio "saved_data". Cambia llas opciones que si indican abajo de la manera escrita:

```
{
"Board_1",1,
"Board_2",1,
"Board_3",1,
"Board_4",1,
"Board_5",1,
"Board_6",1,
"Board_7",1,
"Board_8",1,
"Board_9",1,
"Board_10",1,
"Board_11",1,
"Board_12",1,
"Board_13",1
}
```

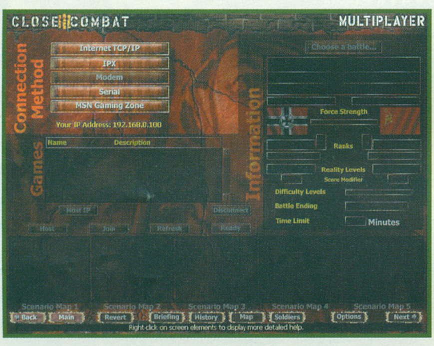
Códigos

Escribí alguno de estos códigos en el menú para activar su función correspondiente:

imhotepmaailmojentuhoaja
Presioná E durante el juego para el menú Debug
elee o lee
Habilita las pistas difíciles
hiihtoope u ope
Jugador guía
seivaavideograbbi
Sacar foto del juego

Conexión Xtreme

Jugar de a muchos es más divertido



Por Pablo Balut y Mariano Firpo

Estás cansado de darle paliza a la compu? ¿Querés divertirte con un enemigo que sufre de verdad cuando pierde? ¿No sabés dónde enchufar una T? ¿¡Probaste todo y la red sigue sin funcionar!? Todo lo que quisiste saber sobre el juego multiplayer y nunca te atreviste a preguntar, lo podés encontrar acá. Desde este lugar vamos a tratar de sacarte todas esas dudas e informarte sobre los últimos y mejores juegos para disfrutar de a muchos.

Para empezar a meternos en el tema vamos a explicarles todas las modalidades conocidas para jugar en modo multiplayer, desde la antigüedad hasta nuestros días, y algo de lo que se viene.

La Edad de piedra

Hotseat: Este modo ha sido desarrollado para poder jugar partidas de a varios jugadores, utilizando una sola máquina. Los participantes se turnan, cediendo el control de la computadora y el asiento, de ahí el nombre de hotseat -silla caliente-. Este sistema solo es aplicable a juegos por turnos.

Entre los más conocidos encontramos el viejo World Circuit, Heroes of Might & Magic y el inocentemente violento Worms. "¡Mi gusanito noooo, pofavooo... es el último!".

Splitscreen (pantalla dividida): Este antiguo sistema nos permite dividir la pantalla en dos para que cada jugador disponga de su propia área de juego. Es muy común verlo en viejos juegos de carrera o en algunos títulos de consolas. Ejemplos como Need for Speed o Armored Core usan este modo.

Al grito de "¡Te saqué tres vueltas, bananón!", nos regocijamos mientras nuestro eventual amigo se estrella patéticamente en todas las curvas.

Vía Serial o Puerto paralelo: La primera forma de conectar dos computadoras de manera casera para poder jugar. Nunca olvidaremos aquel glorioso día en que con los restos de unos cables de mouse nos conectamos y pudimos hacer dar los primeros pasitos a un orco en la pantalla enemiga jugando al legendario Warcraft. ¡Los pieles verdes nunca mueren!

La Edad Media

Multiplayer Simple: Esta nueva definición que acabamos de inventar, describe el método de juego en que varios participantes juegan en una sola computadora al mismo tiempo. Esto puede resultar tan entretenido como incómodo, en especial cuando somos cuatro y nos toca jugar con el mouse a FIFA, NBA, o NHL. "Y qué, yo pateo con la z, avanzo con la p y atajo con F1... por eso pierdo 25 a 2".

Módem a módem: Una forma más mo-



derna de conectar dos computadoras a través del tramado telefónico. Aunque sea una forma simple, cómoda y sencilla, puede producir algunos problemas: cuentas telefónicas elevadas y la ira de los que viven con nosotros y quieren usar el teléfono. Solo se puede jugar uno contra uno. "¡Cortá, cheee!".

Vía E-Mail: Una de las opciones para jugar por Internet consiste en hacer las jugadas por mail. Cada jugador realiza los diferentes movimientos y una vez terminado su turno el programa envía la información vía mail. Después de esto el contrincante puede hacer sus jugadas. Al igual que hotseat, este método solo puede ser ejecutado en algunos juegos por turnos. Resulta muy bueno para jugar partidas de ajedrez, aunque para cualquier otra cosa es insoportablemente aburrido y desvirtúa lo mejor de los juegos multiplayer: las risas y cargadas al estar cara a cara con nuestro contrincante. Peón 4d a Dama... zzzz... y espero una semana.

La Edad Moderna

LAN (Local Area Network o red casera): Con el correr de los tiempos una de las modalidades que más importancia cobró es el juego a través de una red casera. Para ello necesitamos una placa de red , un divisor (T para los amigos) por cada computadora, unos metros de cable coaxil de 50 ohms, 2 terminadores, algunos conocimientos y bastante paciencia. Con todo esto podremos armar una LAN para divertirnos. Las ventajas de esta red casera hace que las partidas sean casi tan rápidas como un juego normal. Si uno dispone de una red armada, como la del trabajo, la diversión está garantizada, si es que no nos rajan antes, claro. Por otro lado, si no tenemos una red armada, tendremos que comenzar la difícil vida del jugador nómade. Para ello tenemos que trasladar nuestras PC's al departamento de algún amigo y rezar que ande el ascensor, caso contrario hay que subir 6 pisos por escalera. Llegar un poco apresurados y enchufar el CPU de 110 en la red eléctrica de 220 V es la causa principal del olor a transistores quemados que suele inundar cada tanto las reuniones de LAN. También es muy común olvidarse los cables o un terminador cuando hay 12 tipos esperándonos desesperados para jugar.





Pese a todos estos inconvenientes y muchos más, la red hogareña es una de las formas más divertidas de compartir un juego. Uno llega a encariñarse con ciertas situaciones, como por ejemplo cuando un novato descarga su bronca luego de una hora y media de jugar Quake y marcar su primer frag: "¡¿Querías Cumbia?! ¡TOMÁ!", o cuando un principiante lloriquea en Starcraft: "¿Cómo hacés para atacarme tan rápido?".

Internet vía protocolo TCP/IP: Usando este famoso protocolo podemos desafiar a infinidad de jugadores en la red de redes. Generalmente, podremos crear partidas para pocos jugadores (2-8), debido a la poca transferencia que los módems ofrecen. Otro problema serio con este modo de juego está relacionado con el tiempo de respuesta entre las computadoras -mejor conocido como ping-. Debido a lo intrincado de esta red, veremos que la calidad de respuesta de nuestras acciones se verá alterada. Cuando disparemos un misil, este saldrá unos segundos después o cuando le indiquemos a nuestras tropas que avancen veremos que no responden automáticamente como solían hacerlo. Internet también nos da la posibilidad de adentrarnos en mundos virtuales, en los cuales participan un gran número de jugadores (Everquest, Ultima Online, Underlight, etc.). Esto debe ser algo realmente fantástico, pero debido a lo lentas y caras que son las conexiones en nuestro país, no pueden disfrutarse como deberían. A no ser el caso de un conocido nuestro que se paso 18 horas seguidas en un mundo virtual y luego de empeñar su PC quedó internado con un psiquiatra.

La era espacial

Esperemos que llegue pronto así podemos jugar más y mejor, sin tener que vender nuestra madre por un cable módem o fibra óptica. Jugar con nuestros amigos, ya sea enfrentándolos o cooperando, puede resultar una experiencia nueva. Algunos juegos que resultan aburridos en modo single player pueden ser muy divertidos jugándolos de a muchos. Una vez que te hayas enfrentado contra oponentes humanos, probablemente te pase como a nosotros: no vas a querer jugar más contra tu PC. A no ser que siempre pierdas contra tus amigos (a ellos no se los puede poner en modo fácil).

CORREO

EL LUGAR IDEAL PARA QUE LOS LECTORES EXPRESEN SUS OPINIONES



LA CARTA DEL MES

Te he bendecido

A los semi-dioses que hacen XtremePC:

Queridos amigos, voy a empezar con 2 preguntas: ¿Acaso estamos locos? ¿Puede ser una máquina electrónica capaz de hacernos ausentar al colegio, fallarle a un amigo o clavarla a la novia que nos espera hace 2 horas? Sí, ya sé, es algo que no se puede responder. Porque la respuesta no se puede expresar, es algo que se siente, algo que se apoderó de uno desde que se sentó, prendió la CPU, instaló Monkey Island y EMPEZÓ A JUGAR. Es un SENTIMIENTO. Una PASION. Algo que sobrevive a todo. Porque los juguetes pasan, la música pasa, los deportes pasan, pero ese cosquilleo cuando jugaba al Doom solo en mi casa con las luces apagadas, se ha mantenido intacto, basta con hacer un par de Deathmatchs en Quake III. La PC es el invento más importante del hombre. Y los juegos son algo que no se puede explicar.

Para todo aquel que no me crea y se ría diciendo: "Este tipo está más loco que una cabra" (espero que no sean ustedes) les voy a contar una pequeña historia: Hace 3 años conocí a un chico en el cole, y desde entonces es muy amigo mío. Siempre se rió de mi sentimiento hacia los juegos, pero esto se acabó hace dos meses, cuando se compró una PC. Vino a mi casa a pedirme un juego. "Bueno -le dije yo-, pero mirá que si empezás no lo largás más". El se rió de mi advertencia y no me dio bola. El mismo día, a la noche, lo llamé para ver si ibamos al boliche que siempre vamos. ¿SABEN CUAL FUE LA RESPUESTA? "Dejate de joder, que me falta poco para terminar el juego". Y cortó. Desde ese momento me di cuenta que yo era el culpable de contagiarlo, y la verdad es que me sentí bien. Muy bien.

Sin más temas por tocar, les agradezco su tiempo y me alegraría ver mi carta en la revista, aunque sea para que mi amigo (que también compra la revista desde que se la presté) la lea y se dé cuenta que yo lo he bendecido. Gracias por su excelente trabajo, que me mantiene al tanto con los juegos.

Martin
mbavio@mundomail.net

No estamos locos, Martín, aunque mucha gente piense lo contrario, debido a la cantidad de horas que pasamos frente a nuestras PC o consolas. Los videojuegos son una pasión, que sólo se puede entender estando enfrente de los mismos. De todas formas, tu amigo parece que está en camino de convertirse en un ermitaño, por lo que te recomendaría llames a un tercer amigo en común, que todavía no esté "bendecido", para que lo saque de su trance. Ah! Te ganaste el juego del mes, así que te esperamos por la Editorial ¡Felicitaciones!

La censura y Los Sims

Señores de la revista XPC:

He visto y leído, para mi desagrado, que varias cartas publicadas en el buzón de lectores están censuradas, utilizando para el caso que se encuentre una palabra desagradable (¿desagradable para quién?) se la reemplaza o se la completa con un "BEEP". ¿No es acaso esta sección de la revista un lugar para que los lectores nos expresemos libremente sobre los temas relacionados con el mundo de los juegos de PC sin miedos a recortes ni modificaciones arbitrarias?

Pero más sorprendido quedé con una foto del review del juego "The Sims" en el cual aparece uno de los personajes (generado por la computadora) disponiéndose a bañarse, en la cual sus partes "sensibles" están pixeladas para que nada que pueda verse se vea (¿quién determina qué es correcto que se vea y qué no lo es?) ¿Si no querían que se viera nada ¿para que publicaron esa foto?

Yo tengo 22 años de edad, sigo la revista desde su número 5 y nunca había notado esta clase de conductas para con los lectores.

Creo poder distinguir lo que es correcto moralmente y lo que no lo es, pero ustedes pueden hacerlos por sus lectores ¿no es así?¿O me dan ustedes esta posibilidad censurando el contenido de la revista? ¿O creen que sus lectores no pueden hacerlo?

Si ustedes quieren o no publicar esta carta no es de importancia.

Espero que esto no vuelva a ocurrir, porque no debió haber ocurrido nunca, pero no depende de mí sino de ustedes.

Walter Ronzitti
walterronzitti@sinectis.com.ar

Walter, Walter... Primeramente, te quiero explicar que no es nuestra intención censurar nada en el Correo, sino que lo único que hacemos es colocar un inocente BEEP o puntos suspensivos sobre un insulto -no sobre una idea, que es lo que debería preocupar- porque a muchas personas le puede resultar ofensivo y, como bien sabés, ésta es una revista para todo el mundo. De todas formas, como habrás podido apreciar, en todos los casos se entiende perfectamente lo que el lector quiso decir.

Con respecto a la supuesta foto censurada de Los Sims, lamentamos comunicarte que eso no fue realizado por la revista, sino que es una característica del producto mismo. Nosotros sacamos una foto de lo que se veía en el juego, nada más.

S.O.S.

Esto es un SOS. Estoy escribiendo esta carta con el último cuarto de cartucho de tinta que me resta. Espero que llegue a manos de alguien con un barco o algo por el estilo para que me pueda rescatar.

En este momento me encuentro en una isla desierta. Cómo y cuándo llegué hasta aquí me resulta (sí, ya sé que parece raro) desconocido. Solamente puedo afirmarles una cosa:

¡Yo soy Maximiliano Peñalver! El hombre que ha tomado mi lugar es un impostor que simplemente intenta lucrar con mi nombre. Intentaré relatarles lo sucedido antes de que la sed me agobie y no me permita escribir más.

Había terminado mis labores del día viernes en la editorial y me dirigía a mi casa. Salí de mi cómoda oficina (qué por simple casualidad tiene el doble de tamaño que las de los editores) y meneando una mano en el aire me despedí de algunos de los jugadores nocturnos que allí quedaban. Entre ellos me sorprendió ver a mi hermano, quien se suponía trabajaba sólo para Next Level. "No, fiera, me prendí a jugar un deathmatch nada más. Andá a casa y preparame unas hamburguesas para cuando vuelva." Contestó a mi pregunta, a lo que respondí con un monótono "Chau", seguido de un portazo.

Caminé hacía el ascensor, lo llamé y me incliné suavemente sobre las puertas. Me levanté después de la tremenda caída que significó apoyarse en el aire (no lo intenten), y presioné "PB" con mucha fuerza. El ascensor llegó a los tirones, y en cuanto las puertas cedieron paso me fugué ágilmente del aparato. Di un par de pasos y escuché un sonido semejante al de un piano cayendo dos pisos para abajo. En efecto, era el ascensor cayendo dos pisos para abajo. Arqueé las cejas, miré alrededor. Nadie.

Salí a la calle y saludé al guardia. Le dije: "Jefe, estaría piola que revisaran el hilo de acero del ascensor". El hombre sonrió y me saludó con la mano. Yo hice lo mismo y me di vuelta. Comencé mi marcha y escuché que algo se caía. Me volteé y vi el arma del guardia en el piso, y al hombre alternando su mirada entre el artefacto y yo con los ojos muy abiertos.

Me aproximé y la recogí, la apunté hacia el hombre. Éste cerró los ojos y se cubrió la cara. Se la entregué y me fui. Mientras escuchaba un poco de música en la radio creí discernir unas explosiones, pero no fueron de importancia.

Llegué a mi casa y me di cuenta de que me encontraba completamente sin frenos.

Hice más o menos un cuarto de cuadra hasta que un bote de basura me frenó por completo. Apagué el motor del auto e intenté abrir la puerta. Estaba durísima, por lo que tuve que aplicar un par de patadas. Una vez afuera descubrí unos pequeños huequitos redondos en la chapa que nunca antes había visto; uno de ellos había pegado en la cerradura de la puerta.

Levanté el bote de basura (inusualmente pesado, no me explico por qué) y entré a mi casa.

Me pareció escuchar un quejido pero no había nadie alrededor. Me quité los zapatos y fui hacia la cocina. Descongelé un par de hamburguesas y las puse en la plancha. Mientras se cocinaban percibí un peculiar aroma, algo putrefacto. Me di vuelta y vi a un hombre en harapos, todo sucio, que tenía una diabólica sonrisa en la cara. Detrás, hombres de negro entre los cuales se encontraban Máximo, Sebastián y Santiago, entre otros. Dejé la plancha sobre la hornalla y bajé el fuego a mínimo, pero sin darme tiempo a reaccionar el hombre me golpeó. No pude hacer nada ante su increíble velocidad. Colocó su mano sobre mi cara y comenzó a marearme su inmundo hedor. Con mis últimas fuerzas vi como su aspecto cambiaba y se transformaba en alguien igual a mí. Cedí ante el mal olor y luego desperté aquí, en esta isla.

Hay gente falsa en esa redacción que ha tomado los lugares de los redactores y el mío. Tienen la habilidad de convertirse en quien tocan (o eso creo). Deben rescatarme, me quedo ya sin tinta.

Según mi mapa y mi brújula, me encuentro en latitu

(Fin del mensaje)

Diego Schillachi
sschillaci@intramed.net.ar

¡Diego, has descubierto una conspiración dentro de la Editorial! Luego de leer tu carta, le sacamos los zapatos a Maxi y le olimos las medias, y efectivamente, tenían mal olor. Así que procedimos a echarlo a patadas de la editorial. Pero después se nos ocurrió sacarnos nuestros zapatos, y también descubrimos ese olorcito nauseabundo. Así que era cuestión de un simple y común olor a patas, de ésos que tiene todo el mundo, por lo que fuimos a buscar a Maxi a la puerta de la Editorial, que nos esperaba con cara de muy pocos amigos... ¡Y no era para menos! Además, nos dimos cuenta que no habíamos reparado en un detalle de tu relato: Maxi no tiene auto. Así que ahora te vamos a buscar a vos, Diego. Pegate un bañito, por las dudas...

La violencia y los videojuegos

¿Y si te gano? ¡Dale! Animate... Yo soy Argentina, ¡canté! ¡tas loco!

Argentina soy yo y se terminó, ¿ok?.... uyy, perdón... ¿cómo va amigos?

Esto que escribo es parte de un diálogo casi cotidiano que comparto, no con los "chicos" del cole, sino con mi hijo Tomás. A propósito, déjenme presentarme, soy Luis y tengo 36 añitos y, desde hace varios, soy superfana de los videjuegos. Ultimamente estoy un poco preocupado (no mucho, tampoco la pavada) por esas noticias sensacionalistas que lo único que hacen es desprestigiar algunas actividades "cibernéticas", como por ejemplo grandes juegos como Quake, Final Fantasy, Duke Nukem, etc., y hacen preocupar también a los que mucho no entienden del tema. Me refiero a que han ocurrido ciertos hechos, en diferentes partes de este tranquilo planeta, que la prensa y vaya a saber uno qué otros intereses pretenden asociar a los juegos antes mencionados con distintos sucesos de violencia. Ojo, no estoy diciendo que no existan ciertos juegos que no sean violentos, pero creo que todo depende de quien los juegue y de qué apoyo y base educativa esa persona tenga. Por supuesto que no voy a permitir que mi hijo de 8 años juegue a "Soldier of Fortune" o a "UT" (por lo menos en el modo más sangriento), pero no soy de la idea que esto sea el gran causante de la violencia infantil, o de los distintos atentados que han ocurrido. ¿A qué padre se le va a ocurrir regalarle a su hijo adolescente un sable de Samurai, y más si este tiene problemitas de conducta? Insisto, siempre va a ser más fácil echarle la culpa a un factor externo como ser un libro, la tele, el cine y ahora los videojuegos. Pero, vuelvo a insistir, habría que hacer la pregunta clave en esos hogares un poquito hipócritas... ¿Y POR CASA... COMO ANDAMOS?

Un saludo.

Luis Altmann (Bariloche)
lasrocas@bariloche.com.ar

¿Sabés que pasa, Luis? Que la gente siempre tiene la tendencia de buscar culpables cuando ocurren hechos como los que vos mencionás. Por mi parte concuerdo con vos, lo importante es darle una buena educación a nuestros hijos para que sepan distinguir la diferencia entre lo que es un simple juego y la realidad cotidiana, y no andar poniendo culpas en donde no corresponde.

Hidden & Mamadous

Misión 35: Saving City
Localización : Lomas de Zamora
Objetivo: Capturar la bomba atómica en el cuartel nazi debajo del colegio y tirarla en el medio del río.

Agentes: L.A. / A.P. / D.J.

Inteligencia afirma haber visto movimientos extraños en el colegio M.L (por no pasar un chivo).

La misión comienza en Brown. Acercándonos al colegio vemos la primera base enemiga. Cargamos las minigun y atacamos. Cinco soldados al piso , dos más y... ¡oops! Había uno con un flamethrower (lanzallamas, pancho). Me lo curró D.J. Continuamos y encontramos las barracas y plantas de energía de la base primaria de Lomas (Lomenos, es que soy de Banfield).

Infiltrándonos en la mansión de al lado encontramos un switch de autodestrucción (mucho Maniac Mansion, Lucasfilms, 1988). Lo empujamos y de un salto logramos salir y quemar sus faros porque la mansión lento cae al piso lento y vuela en mil pedazos, no quiero dejar que se vean, tus ojos se vean, tan, tan, tan, tan tristes, habrá sido el destino, ese vaso de vino... (estaba escuchando a Los Piojos, ¿se entiende?) ¡Mala señal! Los soldados salen como p---- de un c--- de un tipo que comió porotos. Por suerte sus armitas de papel (véase apartado... ¡Maldito Police Quest!) quedaron en las barracas. Con muchos cartuchos bajamos más tipos que las veces que bajé a The Shadow en las multiplayer de Unreal Tournament. Problema, no tengo más cartuchos (Problema: No puedo comprar mi placa 3D, ¿y qué?). En las barracas (sus ruinas en realidad), encontramos explosivos, maestras masacradas (yes, baby), una motosierra, una coca, una tele y una maestra suplente que nos hizo la vida, perdón, el estudio, imposible... ¡Aún con vida! Nos desquitamos, la tiramos por la escalera. Tomamo la coca (¡burp!), y vimo´ uno´ video´ e Kapanga... ¡Ah! , ¡La misión!, Me olvidé. Salimos por Fonrouge y fuimos a observar a la pizzería de Carlitos y de paso le chafamos una empanada, salimos y vemos a Willy (mis peores deseos de Navidad son para ella) dando recuperatorio de gimnasia (lo necesita). Entramos por el techo del Laboratorio.

Intentamos bajar, pero el camino estaba bloqueado.

Usamos el cablecito para pasar al salón de 9° C y ¡cha chán! Llegamos al otro lado. Vigilamos y nos mandamos al pasillo. Peligro, usar lanzallamas. Corrimos más rápido que el sonido (la luz es mucho pedir) lanzando fuego como en un deathmatch de Operation Carnage (?).

Llegamos a las escaleras de mantenimiento y mismo procedimiento, lástima que rompimos el keypad de acceso. De algo tenía que servir la sierra. Entramos y ¡Caramba! ¡No había nada! Sólo una caja fuerte. Me dice D.J Había un cartel que decía: La base se mudó a China porque como todos huyen de Argentina...

Ahora, ¿Qué había en la caja? Fácil, estaba abierta... una bomba atómica. ¿Para qué si el país se está muriendo (de hambre). Y bue, hay que despacharla.

Vamos a lo Stephanie en La Pistola Desnuda y llegamos al aeródromo F. Solá. Y debajo nos metemos, ellos en sus L-28 Blasters y yo en mi L-7 Dolphin. Despegamos, y vamos al río. ¡PROBLEMA! ¡La base de Quilmes! SAMs, MiGs, AAA, ¡Sí, sí!, ¡La hecatombe!, ¡Lo que todos esperábamos! ¡Una lluvia de Aire-Tierra que cae sobre los Ls, el club Quilmes (¡Bravooooo!), los estudios de Canal 3, Yo Matías, el perro chorizo, la bomba, Azul Azul , El potro Rodrigo, la cumbia y la editorial del cuartetazo... a sólo $4,90! Con unos cuantos AG-77 Bearwolf , ni la tierra quedó en Quilmes.

Pasamos el límite marítimo, tiramos la bomba (y que se jodan los uruguayos) y la aventura terminó.

Para escuchar (perdón, leer) como sigue la saga, comprar Saving World From Fuhrer (perdón, no me salen los diéresis con este teclado de m-----. Por cierto, ésta es la tercera mejor de las siete computadoras que

tengo en casa, P2 300, P2 200, P 200, 486 DX 66, 486 DX 50, XT, Conmodore 128) 2: Quest in China.

Lucio Arcuri
lucioaas@uole.com

Realmente no sé qué decir con respecto a tu relato, Lucio, porque como estoy sobrio no entendí demasiado. Ahora bajo al super a comprar unos cartones de vino y después te cuento...

Vida Real VS. Simuladores de Vida

Era un día más, como cualquier otro. Me levanté e inmediatamente me dirigí al baño. Luego de hacer mis necesidades y de pegarme una ducha ligera, estaba listo para empezar otro día de trabajo, aunque no sin antes haber desayunado. El sueldo no era muy alto pero, según mi perspectiva, si me esforzaba un poco en mejorar mi estado físico y mis conocimientos sobre mecánica el ascenso llegaría en cualquier momento.

Antes de terminar con el desayuno ya estaba el auto en la puerta tocándome bocina. Me esforzé al máximo para no tardar mucho pero, como siempre, llegué justo cuando el auto se disponía a arrancar. En ese momento cruzó por mi cabeza el mismo pensamiento de todos los días: "Debo acostarme más temprano y no quedarme hasta cualquier hora con la compu o chamuyándome a la vecinita de enfrente".

Las horas en el trabajo pasaron volando, y cuando me quise acordar ya estaba de nuevo en la puerta de mi casa que, aunque por fuera tuviese el aspecto de una casa normal, por dentro estaba equipada a full (computadora último modelo, piscina, mesa de pool, jacuzzi, flipper, etc., etc., etc... y todo ganado con el sudor de mi frente).

En ese momento fue cuando me di cuenta que tenía todo lo que cualquiera sueña tener, pero que lo que me causaba una profunda tristeza era que no tenía alguien con quien compartirlo. Fue cuando decidí que era hora de invitar a alguna vecinita para que juntos podamos crear nuestro nidito de amor.

Invité a la que últimamente tenía mejor onda conmigo. Comimos, nos divertimos mirando el canal de rosa y bailando el mejor rock que pasaban en la radio, nos hicimos cosquillas, le obsequié un hermoso regalo y hasta nos dimos un par de besos. Y cuando todo estaba dado para que le pidiese su mano, ella me dio un beso, me dijo que era demasiado tarde y se marchó, dejando mi estado de ánimo por el piso. Fue por esto que decidí calmar mis penas tomándome unas copas en mi bar privado y junto a mi compu.

Y acá me tienen, contándoles esta historia de la cual todavía no logro comprender si pasó verdaderamente o si sólo es parte de un juego... ¿Ustedes que piensan?

Pablo N.Gargiulo
pablo_nico@ciudad.com.ar

Muchos dicen que la vida es un juego... A propósito, ¡cómo se engancharon con Los Sims! Recibimos miles de cartas con todas las cosas que se le ocurrieron a nuestros lectores luego de leer la nota del Dr. Picor. Obviamente, muchas de estas misivas son prácticamente irreproducibles, pero es indudable que el nuevo simulador de Maxis ha estimulado como ningún otro juego la imaginación de los videojugadores.

Oda a la Pc

Tus fantásticas placas
3D suavizan las texturas
de mi corazón partido.

Tu disco rígido contiene

los programas y juegos
esenciales para vivir.

El CD-ROM almacena la
comida de la cual sobrevimos
como las pizzetas (léase CD-ROM).

El monitor es una luz en
la oscuridad de un mundo
plagado de hambre y dolor.

El teclado, el invento más
grandioso jamás creado, es
el contacto casi celestial
de nuestro cuerpo con la compu.

¿O seremos así por culpa
de los extraterrestres que nos
manejan desde allá arriba
pensando que nosotros
somos sus Sims?
Quién sabe, ¿no?

¡Saludos!

Anibal (La Plata)
vitale@netverk.com.ar

Aníbal, es la primera vez que veo una poesía inspirada en la pasión que despiertan los videojuegos, y sinceramente creo que era algo que nadie se debía perder.

Lento pero seguro

Hola, Martín, hola a todos por ahí.

¿Cómo estás? ¿Cómo están todos por ahí? ¿Cómo están los suyos? ¿Bien? Así lo espero y se los deseo.

Les escribo para darles un pequeño y muy grato (por lo menos para mí) agradecimiento.

Es que hace un buen tiempo (desde principio del año pasado), por una serie de problemas personales (que no les voy a contar acá), me encuentro medio desganado con la veda mesma.

Si a esto le sumamos dos semanas (más o menos) donde el trabajo, no fue trabajo sino PROBLEMAS, bueno, no es muy difícil sacar todos los fracasos de mi vida a a la memoria.

Esta patética rememoración la estaba haciendo el miércoles 15 de marzo mientras viajaba (había salido una hora y media tarde del trabajo, me mojé como un pelo... tratando de parar un taxi y harto decidí viajar, como siempre) en subte.

Casi con asco desplegué la Xtreme PC de febrero (para colmo todo me había hecho atrasarme en la lectura) y me puse a leer nada menos que una nota de un juego de deportes (juegos que no soporto, pero debe ser porque soy muy malo con ellos).

Así estaba, harto, con cara de oler merda y leyendo una nota de mi... Jie Jie Jie... jua... ¡JUAAAAAAAAAAAAAAAAAAAA!

Gracias, porque en ese momento, sin que yo lo quisiera, me hicieron reír.

Traté de oponer resistencia, pero no, me volví a reír, esta vez con más ganas. La gente del subte ya me miraba con un poco de desconfianza.

Por eso les quiero agradecer, por haberme dado unos momentitos de alegría que yo necesitaba (aunque yo no lo sabía en ese momento).

Disculpen que sea vago y recién ahora les escriba.

Tienen una forma muy argentina de escribir las notas, alguna que otra vez se han equivocado (me acuerdo de un comentario sobre un juego de estrategia en tiempo real al que le dieron un 87% y era un bodrio).

Pero nada es perfecto y si ustedes lo fueran, no los leería.

Tambien les quiero agradecer a las empresas de software que hacen las cosas mal a veces, porque si no fuera por ellos, no nos reiríamos nunca.

Me sigue molestando el formato librito de la revista y el concurso del correo de lectores (me sigue pareciendo que las cartas son muy artificiales desde que está).

Yo, si tuviera que cambiar algo en la revista, no cambiaria nada, porque si algo me molesta a otro lo hace feliz (igual no hay nada que me moleste, salvo las dos cosas antedichas).

Bueno, me voy despidiendo con un gran abrazo para todos ustedes.

Omar G.L. Munarriz
El Gusano Vencedor

Gracias por tu carta, Omar. Aunque te cueste creerlo, siempre nos reconforta saber que la revista pueda brindar momentos de alegría como el que nos comentaste, aunque sea por un ratito. Creéme, ésa es la intención de Xtreme PC y de todas las otras revistas que hacemos: Divertir (e informar).

Jugar por internet

Padres, madres, señora directora, maestras, alumnos:

Página 80, sección La Comarca. Mis ojos no dan crédito a lo que leen. Origin está planeando sacar su último título para jugar en modo single player. ¡¡¡¡¡Noooooo!!!!!! El universo hasta ahora conocido empieza a derrumbarse. ¿Hacia dónde se dirige la industria de los juegos para PC? No es que lo vea mal, al contrario, estoy desesperado por poder probar las bondades de Internet en este campo. El problema es que mi experiencia personal no fue demasiado feliz. Intenté conectarme a Battle.net para jugar Diablo y esperé, esperé, esperé... El perro, único ser vivo en las cercanías, fue testigo de mi ira.

Me imaginé que jugar on line sería bastante complicado y deserté. Por ahora, me las arreglo bien solito, pero me encantaría ser parte de la comunidad virtual que comercia, se ayuda y masacra a diario. ¿Que debo hacer? ¿Gastar la mitad de mi sueldo en una conexión vía cable-módem? ¿Cambiar el procesador? ¿Irme a vivir a los EE.UU.? ¿Dedicarme a armar aviones a escala? ¿Aprender a tejer? Sé que pueden ayudarme a encontrar el camino. Más ahora, en vísperas de Diablo II. Creo que lo saben de sobra, pero es bueno recordarles que el de ustedes es un excelente producto. Podría seguir escribiendo, pero aquel perro que maltraté aquella vez me orinó la alfombra. Sigan así...

Pablo Branconi
phbranconi@ciudad.com.ar

La solución no es sencilla. Primeramente, te recomiendo entrar en horas no pico, donde el tráfico es menos feroz. Segundo, algunos juegos tienen servidores en Argentina. No será el caso de Diablo II, pero son mucho más rápidos que los internacionales. Por último, una conección de cable o de aire te darían más velocidad, lo que beneficiaría tu juego por la red.

COMO COMUNICARSE CON XTREME PC

Para contactarse con nosotros tienen dos caminos.
Por un lado por medio de carta a nuestra redacción, por el otro vía Internet por E-MAIL.
Carta: GRUPO 4 - XTREME PC - Paraguay 2452 4º "B" (1121) - Capital Federal / E-MAIL: xtremepc@ciudad.com.ar

¡más fácil que nunca!

números atrasados

XTREME PC TE BRINDA EN CADA NUMERO LAS MEJORES PREVIEWS, REVIEWS Y NOTAS ESPECIALES, ADEMAS DE LA MAS COMPLETA COLECCION DE TRUCOS Y SOLUCIONES DE LOS MEJORES JUEGOS DE PC. ACORDATE QUE LOS NUMEROS 4 (Feb. 98) Y 6 (Abr. 98) ESTAN AGOTADOS.

NUMERO 1 (Nov. 97): Soluciones: Hexen 2 - Comanche 3 - Trucos: Dungeon Keeper - Heroes of Might & Magic II - Wargods - Carmageddon - Redneck Rampage - Shadow Warrior - MDK - Diablo.
NUMERO 2 (Dic. 97): Soluciones: 3 Skulls of the Toltecs - Trucos: Mageslayer - Darklight Conflict - Jedi Knight: Dark Forces 2 - X-Men: Children of the Atom Interstate '76 - Moto Racer - Carmageddon - Quake II - POD - Helicops - NHL '98 - Age of Empires - Settlers II - Total Annihilation - X-Com III: Apocalypse, etc.
NUMERO 3 (Ene. 98): Soluciones: Safecracker - Trucos: F-22 Lighting II - Need for Speed 2 - Postal - Shadows of the Empire - Quake: X-Men - Test Drive 4 - Blood - Men in Black - Twinsen's Oddysey - NBA Live '98 - Gene Wars - Imperium Galactica - M. of Orion 2 - M.A.X. - Theme Hospital - Syndicate Wars - etc.
NUMERO 5 (Mar. 98): Soluciones: The Curse of Monkey Island (2da Parte) - Broken Sword: The Smoking Mirror (1ra Parte) - Trucos: Mortal K. Trilogy.
NUMERO 7 (May. 98): Trucos: Balls of Steel - Nightmare Creatures - Andretti Racing - Battlezone - Grand Theft Auto - Lego Island - Tomb Raider II - Oddworld: Abe's Oddysee - Street Fighter Zero - SWIV 3D - Incubation - Age of Empires - Myth: The Fallen Lords - Sid Meier's Gettysburg! - Warwind II - Dark Earth - Diablo: Hellfire - Heavy Gear - Wing Commander: Prophecy.
NUMERO 8 (Jun. 98): Soluciones: Zork: Grand Inquisitor - Trucos: Streets of SimCity - Death Rally - Crusader: No Remorse - Frogger - Crusader: No Regret Sub Culture - Excalibur 2555 AD - Extreme Assault - Chasm: The Rift - Croc - Worms 2 - Jet Moto - Starcraft - Liberation Day - Uprising - Close Combat II - Constructor - Black Dahlia - Legacy of Kain - Deer Hunter - Comanche 3 - X-Wing vs. Tie Fighter.
NUMERO 9 (Jul. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (1ra Parte) - Trucos: Jedi Knight: Mysteries of the Sith - Interstate '76 Arsenal - Tomb Raider II - Turok Sub Culture - Die by the Sword - Rayman Gold - Army Men - Dreams: to Reality - Shadow Master - Last Bronx - Power Boat Racing - Destruction Derby - Descent II - Battlezone - WarBreeds - Command & Conquer: Red Alert - Jane's F-15 - Joint Strike Fighter - Longbow 2 - The Curse of Monkey Island - Triple Play '99 - Deer Hunter.
NUMERO 10 (Ago. 98): Soluciones: LOL: Guardians of Destiny (2da Parte) - Trucos: Dark Reign - Total Annihilation - Warcraft II - Fallout - Warbirds 2.01 - Actua Soccer - Trophy Rivers - FIFA: Rumbo a Francia '98 - SimCopter - Die Hard Trilogy - Outwars - Spec Ops - Unreal - Blood.
NUMERO 11 (Sep. 98): Soluciones: Commandos: B.E.L. (1ra Parte) - Trucos: Guía con todos los movimientos de Mortal Kombat 4 - Reviews: Heart of Darkness Sanitarium - X-Wing Collector Series y más.
NUMERO 12 (Oct. 98): Reviews: PC Calcio 6.0/ PCFútbol 6.0 Extensión 1 - Headrush y muchos más Soluciones: Sanitarium - Commandos: Behind Enemy Lines (2da Parte) - Trucos: SiN - Duke Nukem 3D - Wargames - SWAT 2.

Noviembre 1998


NUMERO 13
Reviews: Dune 2000 - Need for Speed III Soluciones: Hardwar - Warlords y Commandos: B.E.L. (3ra Parte) - Trucos: Mortal Kombat 4 (más movimientos) - Need for Speed 3 - Rainbow 6

Mayo 1999


NUMERO 19
Reviews: X-Wing Alliance Requiem: Avenging Angel - Fighter Squadron Soluciones: Baldur's Gate (1ra Parte) - R. Evil 2 - Trucos: Kingpin - Need for Speed III - Army Men 2 - Actua Soccer 3 - Commandos: BTCOD

Noviembre 1999


NUMERO 25
Reviews: FIFA 2000 - Homeworld - Driver - Freespace II - Age of Empires II / Soluciones: H&D (2da Parte) - Trucos: Speed Busters - Drakkan - Command & Conquer: Tiberian Sun - Braveheart

Diciembre 1998


NUMERO 14
Reviews: Grim Fandango - Shogo: M.A.D. - NFL Blitz y muchos más Soluciones: Commandos: B.E.L. (última parte) - Hopkins FBI y Egipto 1156 A.C. - Trucos: Outwars - Commandos - Triple Play '99 - Incoming

Junio 1999


NUMERO 20
Previews: Informe Especial de la exposición E3 - Reviews: Star Wars Ep.1: TPM y Racer Soluciones: Baldur's Gate (2da Parte) Ring - Trucos: Phantom Menace - S.Park Worms Armagedon

Diciembre 1999


NUMERO 26
Previews: Urban Chaos - NFS: Motor City - Quake III Arena / Reviews: NHL 2000 - Wheel of Time - Flight Simulator 2000 Soluciones: Hidden & Dangerous (3ra Parte) - Homeworld - Trucos

Enero 1999


NUMERO 15
Reviews: FIFA '99 - PCFútbol 6.0: Apertura '98 - Tomb Raider III - SiN y muchos más Soluciones: Grim Fandango y X-Files: The Game - Trucos: Half-Life - Tomb Raider III - Blood II - Shogo - Sin

Julio 1999


NUMERO 21
Reviews: Mechwarrior 3 - PCFútbol 7.0 - Alien vs. Predator - Viva Football - EverQuest y muchos más / Soluciones: Black Dahlia - Trucos: Racer - Drakkan - Rollcage - Redline - Jeff Gordon - Need f. Speed 4

Enero 2000


NUMERO 27
Previews: Nox - The Sims - Thief 2: The Metal Age Reviews: Quake III - U. Tournament - Tomb Raider: TLR - SWAT 3 - NBA Live 2000 Además: 7 páginas con más de 270 trucos

Febrero 1999


NUMERO 16
Previews: Team Fortress 2 South Park - Redline Reviews: Thief: The Dark Project - Oddworld: Abe's Exoddus y muchos más Soluciones: 380 trucos para tu PC y la solución de Quest for Glory V

Agosto 1999


NUMERO 22
Reviews: Dungeon Keeper 2 - Descent 3 - Heavy Gear II - Outcast Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma - Primera parte Trucos: Kingpin - Descent 3 - Heavy Gear 2

Febrero 2000


NUMERO 28
Previews: Baldur's Gate II NFS: Porsche Challenge Reviews: Battlezone 2 - PCFútbol 2000 - PC Atletismo 2000 - Grand Prix 500 / Soluciones: Indiana Jones y L.M.I. (1ra Parte) - Cydonia - Trucos

Marzo 1999


NUMERO 17
Reviews: Simcity 3000 - Pro Pinball: Big Race USA Baldur's Gate y más Soluciones: Quest for Glory V: Dragon Fire y Heart of Darkness - Trucos: Trespasser - Wargasm - Dethkarz

Septiembre 1999


NUMERO 23
Reviews: Hidden & Dangerous - Darkstone - Fly! - Roland Garros '99 / Soluciones: SW Ep.1: La Amenaza Fantasma: Segunda Parte Trucos: Mortyr - Dungeon Keeper II - Railroad Tycoon II

Marzo 2000


NUMERO 29
Reviews: Los Sims - Championship Manager 3 Earthworm Jim 3D y más Soluciones: Planescape: Torment - Battlezone II - Gabriel Knight 3 - Indiana Jones y L.M.I. (2da parte) Trucos: Alien vs. Predator - Odium - Nox y más!

Abril 1999
NUMERO 18
Reviews: Worms Armageddon - T. Drive 5 Soluciones: Beavis & Butthead DO U - Carmageddon - China: Crimen en la Ciudad Prohibida - Trucos: Sim City 3000 - Thief - Turok 2 - Grand Touring - SCARS

Octubre 1999


NUMERO 24
Previews: Warcraft III - Blade - Age of Empires II Diablo II / Reviews: Shadow Man - System Shock 2 - LOK: Soul Reaver Re-Volt - C&C: T. Sun Soluciones: Discworld Noir - H&D (1ra Parte) EverQuest - Trucos

Abril 2000


NUMERO 30
Previews: Force Commander - Homeworld: Cataclysm - Soluciones: Planescape: Torment - Championship Manager Temp. 99/00 - Fausto: Los Siete Misterios del Alma Trucos: Die Hard Trilogy 2 Test Drive Le Mans y más!

COMO CONSEGUIR LOS EJEMPLARES ATRASADOS:

Obtenerlos es muy sencillo, sólo hay que tener en cuenta que estos métodos son válidos únicamente para los que vivan dentro de la República Argentina. Para realizar tu pedido sólo tenés que optar por alguna de las siguientes opciones:

A Pasar por nuestra Editorial:
En nuestras oficinas contamos con todos los números en existencia de la revista (menos el 4 y el 6 que están agotados), por lo que únicamente tenés que pasar a buscar los que estés necesitando.

B Giro Postal o Telegráfico:
Si querés pedir las revistas por este método, tenés que acercarte hasta cualquier sucursal de Correo Argentino y enviarnos un Giro Postal o Telegráfico por el valor total de los números solicitados (fijate bien que el costo varía si es un ejemplar con CD o no), indicando en el giro que es para **"Martín Varsano - DNI 21.495.971"**, a la siguiente dirección: **"Casilla de Correo N° 1488 - Correo Central (C1000WAO) - Capital Federal"**.
Por favor especificá en el reverso del giro cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.
A vuelta de correo vas a recibir tus números atrasados. No tenés que pagar costo adicional por el envío.

C Pedidos Contra Reembolso:
Este es el método ideal si no querés moverte de tu casa para pedir ejemplares atrasados. Lo podés hacer por cualquiera de estas dos formas:

1- Por teléfono, al **4961-8424**, si vivís en el interior no te olvidés de marcar el prefijo (**011**). El horario de atención telefónica es de Lunes a Viernes de 12 a 18 horas.
2- Por e-mail, a la siguiente dirección: **ventasxpc@ciudad.com.ar**, indicando en el mensaje cuáles son los ejemplares que querés y que son de XTREME PC.

Estos recargos son unicamente para el método de contra reembolso:

Hasta 2 ejemplares	$3,75 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 4 ejemplares	$6 (más el costo de la/s revista/s)
Hasta 10 ejemplares	$8 (más el costo de la/s revista/s)

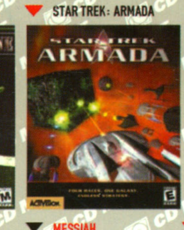
El precio indicado de envío es estimativo, y puede variar según el peso. Tampoco está incluido el costo de las revistas, que es el siguiente: **$4,90** (números 1 al 18) - **$6,90** (números 19 al 28) y **$7,90** (número 26).

En todos los casos es necesario especificar claramente el NOMBRE Y APELLIDO del destinatario, **DIRECCION**, **CODIGO POSTAL**, **TELEFONO**, **CIUDAD** y **PROVINCIA**. IMPORTANTE!: La falta de alguno de estos datos (el teléfono es imprescindible en la opción de contra reembolso) puede impedir el envío de los ejemplares solicitados.

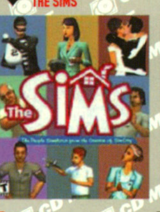
FORCE COMMANDER · SOLDIER OF FORTUNE



STAR TREK: ARMADA



THE SIMS

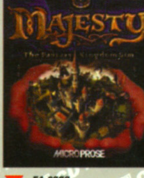


Heroes: Shadow of Death · FINAL FANTASY VIII





MAJESTY



C&C: FIRESTORM



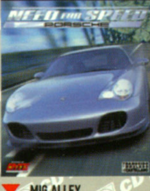
MESSIAH



VAMPIRE



Need for Speed: PORSCHE



TZAR



F1 2000



PLANESCAPE TORMENT

BALDUR´S GATE



FALCON 4.0



MIG ALLEY



Saitek Cyborg 2000



ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES ESPECIALES



a) Ultimate SCI-FI Pack: Blade Runner (3CDs) + Dune 2000 + Wing Commander Prophecy (3CDS) $49 b) Pinball Madness Pack: Contiene 4 Juegos de Pinball, 10 Tablas $29 c) Arcade Emulators 2000 (emulador de consolas) $19 d) Ultimate Strategy Pack: Red Alert + Gettysburg + Fleet Command $49 e) Imagine! 555,000 Cliparts (30 Cds!!) $65 f) Sierra Complete Home Pack: Diseño de casas (4 productos) g) LINUX (6 Cds , Incluye 6 distribuiciones dist) $39 h) Recoil $29 i) Magix Music Studio $29 J) Tomb Raider III $29





MICROCENTRO: Lavalle 523 (y San Martín) Capital • Tel: 4393-2688
SUBTE: Línea B Estación FLORIDA - Línea D Estación 9 de JULIO
Lunes a Viernes de 10 a 20hs

CENTRO: Av. Córdoba 1170 (y Libertad) Capital • Tel: 4375-1464
SUBTE: Línea D Estación TRIBUNALES - Línea B Estación URUGUAY
Lunes a Viernes de 9 a 19hs

MasterCard · AMERICAN EXPRESS · VISA · CABAL

ENVIOS AL INTERIOR · TARJETAS HASTA 12 CUOTAS · CONSULTE POR OTROS PRODUCTOS.

DAIKATANA

ESPECTACULAR DEMO DE 100 MB CON TRES NIVELES SINGLE PLAYER Y TRES NIVELES MULTIPLAYER!

NUEVA INTERFACE!

Otros demos:

NFS: Porsche 2000
Force Commander
The Devil Inside
Rally Masters
Noble Armada
y mucho más!

XTREME PC

ISSN 0329-5222

El presente CD corresponde a la edición Número 31 de XTREME PC y se entrega sin cargo junto al ejemplar. Prohibida su venta por separado.

Para instalar la interface, ejecute el archivo "SETUP.EXE" que se encuentra en la raiz del CD.

MAYO 2000



CD